

PlayStation 2®

Revista Oficial - España

º 25 • FEBRERO 2003 • 6,00 €

Clock Tower 3

Capcom nos brinda el
Renacimiento de una saga
histórica de terror



**¡REPORTAJE
EXCLUSIVO!**

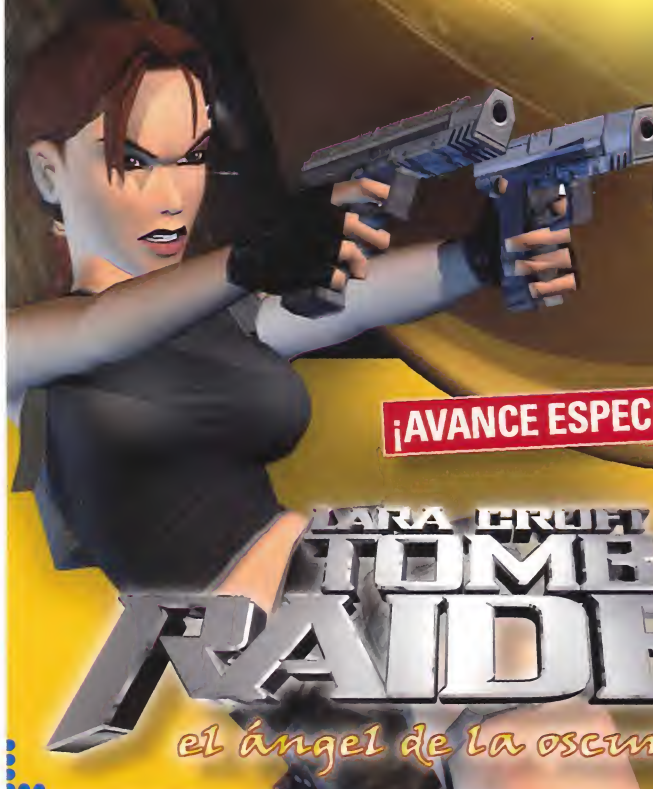
de la
A a la Z
TODOS LOS
TRUCOS
DE PS2

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

THE FUTURE OF ILLEGAL STREET RACING

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO

Participa en el apasionante mundo
de las competiciones ilegales



¡AVANCE ESPECIAL!

Así es...

LARA CROFT TOMB RAIDER

el ángel de la oscuridad

Mortal Kombat

Deadly Alliance

- Return To Castle Wolfenstein
- Silent Hill 3
- Contra: Shattered Soldier
- Shinobi
- The Mark Of Kri

NOVEDADES

VOTA LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 y podrás conseguir fabulosos premios

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



00025

8 420565 092005

¿Te gusta la acción?

NOKIA
3510i



**Ponla
en tu
teléfono.**

Pantalla en color,
tonos de llamada
polifónicos y juegos Java™.
No importa cual sea
tu estilo, con tu teléfono
Nokia 3510i siempre
podrás llevarlo contigo.



**Club
NOKIA**

¡Únete y disfruta todas sus ventajas!
En la página Web www.nokia.es/clubnoki

NOKIA
CONNECTING PEOPLE



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**

Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**

Consejeros: **Josep Maria Casanovas, F. Javier López y Serafín Roldán**

Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Director Editorial: **Antonio Franco**

Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**

Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Marañá**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Marañá, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**

Director General de Prensa: **Joan Alegre**

Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**

Director: **Marcos García Reinoso**

Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**

Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**

Redacción: **Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín**

Maquetación: **Belén Díez-España**

Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturriz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Ana Márquez (edición), Isabel Garrido (DVD), Rafa Notario (música), Manuel Arenas (tecnología) y Jorge Martínez (imagen)**

Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**

Gerente de Marketing: **Marisa Casas**

Gerente de Publicidad: **Julian Poveda**

Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumberas**

Director de Producción: **Jordi Omella**

Producción: **Ángel Aranda**

Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector:

91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**

Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**

Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**

Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: **Mar Lumberas** (Jefe de Equipo).

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.

Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: **Juan Carlos Baena** (Delegado).

C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.

Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28

Levante: **Javier Burgos** (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D,

46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30

Sur: **Mariola Ortiz** (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º,

41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

Este: **Jesús Mª Matute** (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.

Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Francia: **IMV GmbH**, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89

57 51. **Benelux**: **Lennart Axe & Associates**, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28

x: 32 2 644 03 95. **Suecia**: **Lennart Axe & Associates**, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46

31 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: **MSI Mussel Media**, Elisabeth Offergeld, Pa-

ris: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: **F. Studio di Elisabetta Missoni**, Eli-

sa Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**:

International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207

81 28. **Portugal**: **Ilimitada Publicidade**, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45,

31 21 388 32 83. **Suiza**: **Intermag**, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax:

275 46 10. **USA**: **Publicitas Globe Media**, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599

Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: **Publicitas Hellas SA**, Sophie Papapolyzou, Maroussi,

30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: **Nikkei International CRC**, Hisayoshi

tsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: **Publicitas Major**

(s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**:

Citas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**:

si Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: **Grupu-**

Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: **Gamacolor**, C/ Julián Camarillo 7, 28037 Madrid

Impresión: **Printer I.G.S.A.** Cuatro Caminos, Apdo. 8, Sant Vivenc del Hort (Barcelona).

Distribuye: **Distribuciones Periódicas**, S.A. C/Bailén, 84,

08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.

Depósito Legal: M.50833-2000

Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual
producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de
Revistas de Información



SELECT

■ DVD Demo	Pág. 004
■ Noticias	Pág. 006
■ Tecno	Pág. 034

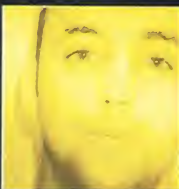
■ Reportajes	Pág. 012	Midnight Club 2
	Pág. 016	Silent Hill 3

■ Japón	Pág. 020	Shinobi
	Pág. 022	Clock Tower 3

■ PreTest	Pág. 024	Contra: Shattered Soldiers
	Pág. 026	The Mark Of Kri
	Pág. 028	Tenchu: Wrath Of Heaven
	Pág. 029	Return To Castle Wolfenstein
	Pág. 030	Silent Hill 2: Director's Cut
	Pág. 032	Dakar 2

■ Test		
Pág. 036	Primal	Pág. 059 Eggo Mania
Pág. 040	M.K. Deadly Alliance	Pág. 060 Legends Of Wrestling II
Pág. 044	S.W. Las	Pág. 061 Manager De Liga 2003
	Guerras Clon	Pág. 062 Dynasty Tactics
Pág. 046	Wild Arms 3	Pág. 063 Superman: S.O.A.
Pág. 048	Formula One 2002	Pág. 064 Big Mutha Truckers
Pág. 050	Grand Prix Challenge	Pág. 065 Defender
Pág. 052	Rally Fusion	Pág. 066 Alpine Racer 3
Pág. 054	A.T.V. 2 Q.P.R.	Pág. 067 Gun Grave
Pág. 056	Disney Golf	Pág. 068 Minority Report
Pág. 057	Island Xtreme Stunts	Pág. 069 Robotech Battlecry
Pág. 058	Spyro: Enter The Dragonfly	Pág. 070 Battle Engine Aquila
		Pág. 072 The Scorpion King

■ Trucos	Pág. 074	■ Música	Pág. 088
■ S.O.S.	Pág. 082	■ Motor	Pág. 092
■ DVD	Pág. 084	■ Catálogo	Pág. 094



<< Marcos García >>

Comienza una nueva temporada en el mundo del videojuego. La calma que precede a la tempestad vuelve a instaurar el silencio como telón sonoro de fondo. El escenario ha permanecido vacío en espera de los actores, pero por muy poco tiempo, apenas ha durado unos días. Esto queda claramente demostrado con los más de 20 juegos analizados que os ofrecemos este mes entre los que cabe destacar, muy por encima del resto, la nueva maravilla de **Sony C.E.**, **Primal**, y el regreso triunfal de un clásico de clásicos, **Mortal Kombat Deadly Alliance**. El resto está formado por brillantes gotas de rocío lúdico en pleno amanecer que muy pronto estarán en vuestras manos deslizándose junto al **DualShock 2**. La

presentación en sociedad exclusiva de **Midnight Club 2**, el avance especial de **Tomb Raider**, más información de **Silent Hill 3** y un vistazo al país del sol naciente para comenzar a saborear las delicias jugables de **Shinobi** y **Clock Tower 3**. Y como sabemos que queréis sacarle jugo a todos los títulos que han caído en vuestras manos las pasadas navidades, nada mejor que una succulenta colección de los mejores trucos de los más importantes juegos de **PS2**. Prestad especial atención a la soberbia demo jugable de **The Getaway**, para todos aquellos que quieran comprobar muy de cerca las excelencias de la penúltima joya de **Sony C.E.** Por cierto, este mes estáis «obligados» a votar los mejores juegos de 2002. Una vez más queremos que seáis vosotros los que elijan los mejores títulos de **PS2**.

PS2



ACCIÓN
EN LAS
CALLES DE
LONDRES



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros
éxitos para tu consola

■ **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
La saga más demoledora del género de lucha vuelve a la vida



en una impresionante y espectacular secuela para los 128 bits de Sony.

■ **Spyro: Enter The Dragonfly**



El dragón más carismático de PlayStation 2 continúa haciéndonos disfrutar en un divertido juego de plataformas.



a bordo de camiones de 18 ruedas, duelos, persecuciones y estrategia en un título alucinante.

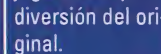
■ **Defender**

Un vídeo sobre la adaptación para PlayStation 2 del clásico shoot'em-up de la compañía americana Williams.



■ **MicroMachines**

El juego que originara toda una revolución en la pasada década regresa al panorama actual con una entrega para PlayStation 2 que atesora toda la jugabilidad y diversión del original.



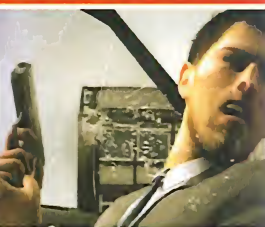
■ **Big Mutha Truckers**

Las carreras más salvajes



DVD DEMO [25]

En el DVD exclusivo que este mes os ofrecemos hay que destacar la demo jugable de The Getaway



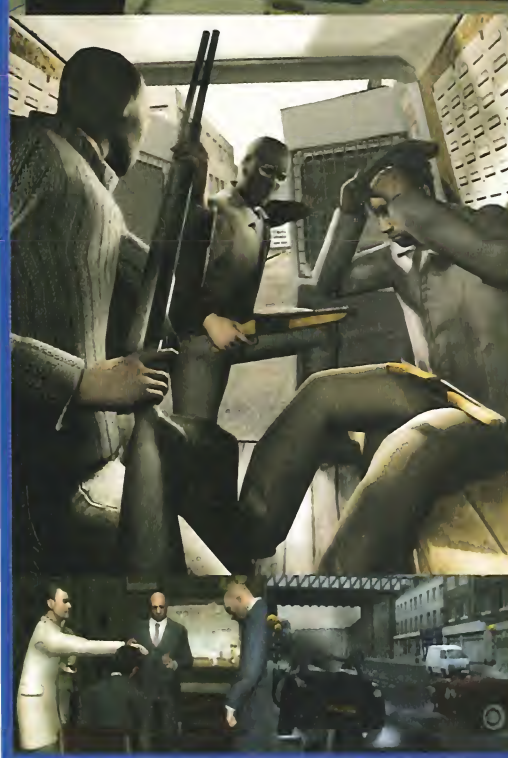
DEMOS JUGABLES



DEMO JUGABLE Nº01 The Getaway

El plato fuerte de este mes es la gran apuesta de Sony, *The Getaway*. Una aventura que combina la acción y la conducción de una forma magistral con un incomparable marco, la ciudad de Londres. Más de 46 Kilómetros cuadrados de la capital británica representados con todo detalle.

PlayStation 2 Revista Oficial te da la oportunidad de poner a prueba tu habilidad en el primer nivel del juego. Después de la impactante secuencia introductoria te sumergirás en una trepidante persecución en coche por las calles de la ciudad para desembocar en un tiroteo que tiene lugar en un almacén junto a los muelles.



DEMO JUGABLE Nº02

El Planeta Del Tesoro

Disfruta del juego basado en el último largometraje de Disney. En el presente DVD encontrarás dos niveles para exprimirlos a tope, uno de plataformas y otro de "surfing".



DEMO JUGABLE Nº03

MX Superfly

El título más espectacular sobre motocross te deparará una de las mejores experiencias de este mes, con increíbles saltos y piruetas sobre dos ruedas.



DEMO JUGABLE Nº04

V-Rally 3

Pone a tu disposición un tramo para que aceleres a tope contra el crono en la primera entrega para PS2 de una saga legendaria dentro de la conducción.



DEMO JUGABLE Nº05

Battle Engine Aquila

Móntate a bordo de un ingenio mecánico para barrer a todos tus enemigos en pantalla en un shoot'em-up apoteósico para PlayStation 2.



¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?



CREATIVE[®] CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa. También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com



NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

PlayStation 2 arrasa en navidades ■ True Crime ■ Project Sound 5.1 ■ EA Sports Big ■ Ubi Soft: Investigación y Espionaje ■ Libros: High Score, la historia del Videojuego

SONY C.E.

PlayStation 2 arrasa en navidades

Sony C.E. consolida su liderato en el mercado tras la campaña navideña



Packs como el de The Getaway han contribuido al éxito de ventas de PlayStation 2 en

Un año más **PlayStation 2** se convierte en la consola líder en ventas. A la indudable calidad de la máquina se une un catálogo contra el que resulta difícil competir y la estrategia de la compañía que ha puesto a la venta atractivos *packs* que incluyen la consola y los mejores juegos y películas del momento. Ni tan siquiera la recesión económica general ha conseguido parar las cifras de venta de **PlayStation 2**. A lo largo de los territorios PAL, la compañía ha vendido más de 3.4 millones de consolas y más de 800.000 **PSone** en los dos últimos meses del pasado año, de las que 2.4 millones corresponden únicamente al mes de diciembre. **James Armstrong**, Consejero Delegado y Vicepresidente de **S.C.E.** para **España** y **Portugal**, en sus declaraciones sobre los excelentes resultados conseguidos en la

campaña navideña ha declarado: «Desde su lanzamiento al mercado, ésta ha sido la tercera y más exitosa campaña para **PlayStation 2**. Durante las cinco semanas comprendidas entre el primero de diciembre y el día de Reyes, hemos vendido 370.000 **PlayStation 2** en **España** y otras 45.000 en **Portugal**, por lo que en este momento contamos con una base instalada cercana al millón y medio de consolas». El 2003 también

presagia buenos augurios para **PlayStation 2**, con el lanzamiento de los juegos *On-line* y la aparición de innovadores conceptos como el **Eye Toy** dispuestos a atraer nuevos usuarios para la consola más vendida en el planeta.

<Sony C.E. ha vendido 370.000 PS2 en nuestro país estas navidades>

PROEIN

True Crime: Streets Of L.A.

Una aventura de acción en las calles de Los Angeles

Activision explota la fórmula de **GTA** en un título que reproduce con realismo 400 millas cuadradas de **Los Angeles**. **Nick Kang**, un policía «duro de pelar» se enfrentará con los criminales de peor calaña de la ciudad a lo largo de 20 misiones, que conjugan magistralmente la acción, la aventura y la conducción con el espectacular estilo de las producciones cinematográficas de **Hong Kong**.



True Crime saldrá a la venta a lo largo de 2003 y promete acción y diversión.

HYPNOSYS WORLD

Project Sound 5.1

El cine en casa para PlayStation 2

La distribuidora **Hypnosys World** ha puesto a la venta un magnífico equipo de altavoces que se convierte en el acompañante ideal de **PlayStation 2** para disfrutar del mejor sonido, tanto con nuestros juegos preferidos como con los mejores títulos de DVD. El conjunto está compuesto por

cinco satélites antimagnéticos de 15 Vatios cada uno, un *Subwoofer* que genera una potencia de 35 Vatios.

También se incluye un cómodo mando de control remoto que nos permitirá aprovechar al máximo las características del equipo, con calidad de sonido **Dolby Digital** y **DTS**.



Deportes para todos los gustos

Esta división de Electronic Arts nos propone dos formas de practicar deporte en nuestra consola

Por un lado nos encontramos con una visión muy original del baloncesto practicado en las calles de EE.UU.. Sólo que en esta ocasión el jugador tiene la oportunidad de enfrentarse a 25 estrellas legendarias de la NBA. Nombres como **Larry Bird**, **Magic Johnson** o **Michael Jordan** están representados en el juego con detalle, desde sus camisetas originales hasta el estilo que les convirtió en mitos del baloncesto. A estos hay que sumar 150 jugadores actuales de la

mejor liga del mundo. El otro título de **EA Sports Big** nos introduce en el mundo del *Hip Hop* y la lucha clandestina con un título llamado, **Def Jam VENDETTA**. El nombre proviene de uno de los sellos discográficos más representativos de este estilo musical y, entre los 45 personajes del juego, se incluyen 12 artistas de **Def Jam**, como **DMX**, **Redman**, **Scarface**, **N.O.R.E.**, **Ludacris** y **Method Man**. La compañía tiene previsto publicar ambos títulos en abril de 2003.

■ NBA Street Vol. 2



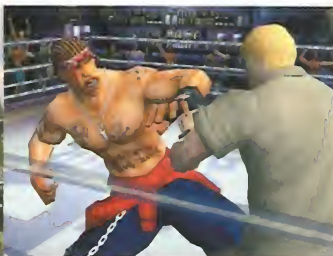
■ Def Jam VENDETTA



■ NBA Street Vol. 2



■ Def Jam VENDETTA



UBI SOFT

Investigación y Espionaje

La compañía francesa publicará una aventura sobre la popular serie televisiva CSI y la versión del aclamado Splinter Cell, para PlayStation 2

Splinter Cell

Después del gran éxito obtenido por la entrega de **Xbox**, con un millón de unidades vendidas en EE.UU. y 600.000 en Europa, su paso a los 128 bits de Sony era inevitable. El juego nos pone en la piel del agente especial **Sam Fisher** en una de las mejores aventuras de espionaje táctico de todos los tiempos.



Las novedades de **Ubi Soft** para **PlayStation 2** vienen cargadas de grandes dosis de suspense. Por fin se ha confirmado la aparición de **Splinter Cell** para esta consola durante la primavera de 2003. El que fuera galardonado como mejor juego del pasado **E3** hace gala de un apartado gráfico impresionante y un uso de la Inteligencia Artificial que le convierte en uno de los títulos de espionaje táctico más originales. Por otro lado, la compañía ha llegado a un acuerdo con la cadena de televisión norteamericana **CBS** para desarrollar y editar juegos basados en una de las series de televisión que más éxito está teniendo últi-

mamente, **C.S.I.: Crime Scene Investigation**. En la aventura se puede reconocer a los personajes de la serie a los que tendremos que emular resolviendo todo tipo de crímenes en apariencia inexplicables.

■ CSI



■ CSI



■ CSI



Libros

■ High Score!

McGraw-Hill presenta un libro sobre los 30 años de historia de los videojuegos, ilustrada a todo color. Desde sus inicios en los años 70, hasta la reciente aparición de las consolas de nueva generación.



Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO HITMAN 2

GANADORES DE 1 BANDA SONORA Y 1 JUEGO:

- ÁNGEL PALACIOS CEDRÚN (MADRID)
- MARC MORILLO M. (BARCELONA)
- MANUEL JOSÉ ABELENDA TUSAL (BARCELONA)
- JOSÉ Mª FRUTOS ALEGRÍA (MURCIA)
- IVÁN FAGUAS CONDE (ZARAGOZA)
- JAVIER TREJO ÁLVAREZ (BARCELONA)
- ÁNGEL FERNÁNDEZ VÁZQUEZ (ASTURIAS)
- ANTONIO GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (ORENSE)
- CARLOS AMADOR SOLANA (CIUDAD REAL)
- IGNACIO TORRES AGUADO (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

- JULIO SOAGE COMESAÑA (PONTEVEDRA)
- SALVADOR PASTOR VICENS (ALICANTE)
- ALAIN ARROYO (MADRID)
- ÁLVARO BORJA FERNÁNDEZ-ROEL RIVAS (MADRID)
- MANUEL RUIZ BARTUAL (VALENCIA)
- JOSÉ Mª MONTSERRAT MORENO (VALENCIA)
- FCO. JOSÉ GALLEGO FERNÁNDEZ (TARRAGONA)
- SAMUEL ROMEO RODRIGO (ZARAGOZA)
- ANDRÉS ARRIAGA TORRES (VALLADOLID)
- VANESA INFANTES MARTÍN (BARCELONA)

RESULTADOS CONCURSO ESTO ES FÚTBOL 2003

GANADORES DE 1 CAMISETA Y 1 JUEGO:

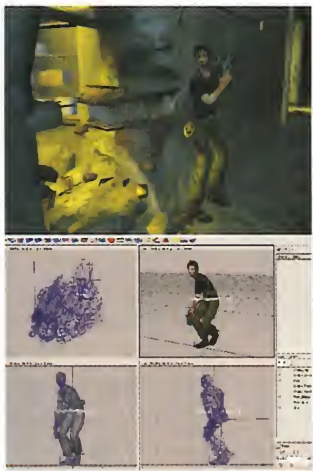
- JUAN CARLOS RECIO RUÍZ (SEVILLA)
- PLACIDO SÁEZ MORALES (BARCELONA)
- ALBERT VILLAMANDOS BALLESTER (BARCELONA)
- RICARDO POCEIRO VILLA (PONTEVEDRA)
- CRISANTO SOSA ÁLVAREZ (MALLORCA)
- MARIO HAMED GARCÍA (ASTURIAS)
- JOSÉ ANTONIO CALLEJA CHECA (CUENCA)
- ALEJANDRO HIDALGO (BARCELONA)
- DIEGO ÁLVAREZ MARTÍN (VALENCIA)
- EDUARDO SANTOS PÉREZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:

- ALBERTO PALERO ALMAZAR (MADRID)
- JOSÉ LUIS GARCÍA ÁLVAREZ (VALENCIA)
- GUILLERMO ALONSO DEL CAMPO (ZARAGOZA)
- AMADEO NAVARRO ARJONA (VALENCIA)
- JORDI GONZÁLEZ MUÑOZ (GERONA)
- SERGIO CUERVO RAMIRO (MADRID)
- OSCAR SEPENA ESPEJO (TARRAGONA)
- JORGE RENDA ZUGARRAMURDI (GUIPÚZCOA)
- LUCAS GARCÍA GÓMEZ (MADRID)
- SUSANA DÍAZ DEL TORO (VALENCIA)

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

por << R. Dreamer >>



En el complicado proceso de elaboración del juego se han utilizado programas como Maya 4.0 para dar vida a los personajes diseñados por los artistas.

DOS ES COMPAÑÍA

Por primera vez en su historia, el jugador podrá controlar a otro personaje durante el juego, **Kurtis Trent**, el nuevo compañero de viaje de Lara.



LARA CROFT TOMB RAIDER

el ángel de la oscuridad

El retorno de un clásico

La última aventura de Lara Croft en consola será exclusiva para PS2

El fenómeno de **Lara Croft** ha trascendido más allá de las fronteras digitales del entretenimiento. Sin embargo, **Core Design** se ha empleado a fondo para que **Tomb Raider** continúe siendo reconocido por la calidad de sus juegos y no sólo por la repercusión de los modelos que representan en la vida real a su protagonista. El objetivo principal para la nueva entrega ha consistido en un lavado de cara, pero manteniendo el espíritu de ediciones anteriores. Lo más destacable a primera vista es la diferencia abismal entre los

gráficos de esta versión, con una **Lara** compuesta por 5.000 polígonos en comparación con los 500 de los títulos para **PSone**. Y lo mismo ocurre con la fluida animación de la arqueóloga, ya que ahora cuenta con 500 movimientos en lugar de 125. Pero no sólo el apartado técnico ha sufrido notables cambios. El juego en sí también depara interesantes novedades que muestran a una **Lara** más adulta, con una nueva actitud. Su capacidad para entablar conversación con otros personajes afectará directamente al desarrollo del juego, dependien-



Personajes



KURTIS TRENT

El nuevo compañero de Lara está dispuesto a todo.



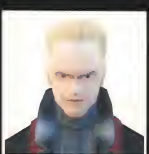
VON CROY

Un reconocido arqueólogo y mentor de Lara en su infancia.



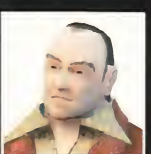
VAN ECKHARDT

El Alquimista Negro ha vuelto después de 500 años de encierro.



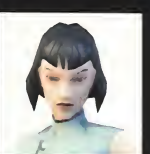
JOACHIM KAREL

Cerebro de La Cábala será una pesadilla para Lara Croft.



LOUIS BOUCHARD

Un rey del hampa parisina conocido por su violencia.



KRISTINA BOAZ

Una misteriosa cirujana que reside en la ciudad de Praga.



do de las decisiones tomadas. Además, en ocasiones no será fácil distinguir en quién confiar, en *El Ángel De La Oscuridad* ya no está tan clara la frontera entre el bien y el mal, salvo contadas excepciones. Así lo comprobará la heroína durante la aventura, que la llevará de las catacumbas del Louvre hasta las calles de Praga. Acusada del asesinato de su mentor, el Profesor Werner Von Croy, Lara comienza la persecución de un enigmático personaje, Eckhardt. En su camino se encontrará con Kurtis, que también se halla tras

la pista del asesino de Von Croy. Kurtis resulta crucial, porque por primera vez el jugador tendrá la oportunidad de manejar a otro personaje en un *Tomb Raider*. Y junto con Lara se encargará de ir desvelando la sórdida trama del sólido argumento que ha preparado Core Design. En palabras de Adrian Smith, Director de Operaciones, «Cuando escribimos la historia, escribimos un libro. Este juego contiene sólo los primeros capítulos». Todas las incógnitas quedarán resueltas en el mes de marzo, fecha prevista para su lanzamiento.

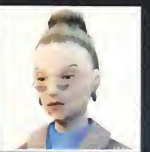


<La nueva Lara está compuesta por más de 5.000 polígonos y cuenta con más de 500 animaciones diferentes>



M. GUNDERSON

Un veterano de guerra que ahora trabaja como mercenario.



MARGOT CARVIER

Amiga y colega de Von Croy que trabaja en el famoso Louvre.



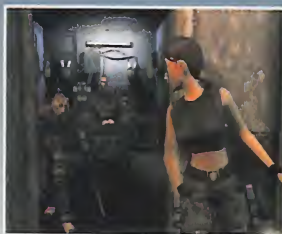
T. LUDDICK

Periodista que investiga los movimientos de La Cábala.



SHAMAN

Hechicera africana que curó a Lara en Egipto.



La evolución



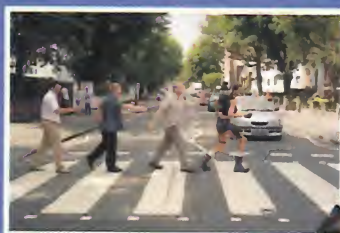
La historia de una saga

Desde que el primer *Tomb Raider* vio la luz en PSone allá por el año 1996, muchas cosas han cambiado en esta peculiar saga. La más importante de todas ellas fue la transformación de su protagonista, Lara Croft, en un verdadero fenómeno de masas, que acaparaba portadas (y no sólo en la prensa especializada) y suscitaba gran interés en los medios. Hasta cuatro secuelas llegaron a ver la luz en la 32 bits de Sony, cada una con un año de separación. La última de ellas, *Tomb Raider Chronicles*, era una especie de recopilación de aventuras inéditas de la popular arqueóloga. Las ventas de todas estas entregas sumaron cantidades astronómicas. Sin embargo, todo fenómeno que alcanza semejante repercusión tiene sus críticas. Se acusaba a los programadores de Core de exprimir la fórmula del primer *Tomb Raider* hasta la saciedad, creando capítulos que no aportaban nada nuevo. Afortunadamente, parece que eso cambiará con esta edición.



Una orquesta para Lara Croft

La banda sonora del último *Tomb Raider* ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de Londres y grabada en los estudios de Abbey Road, por donde han pasado mitos como *Los Beatles*.

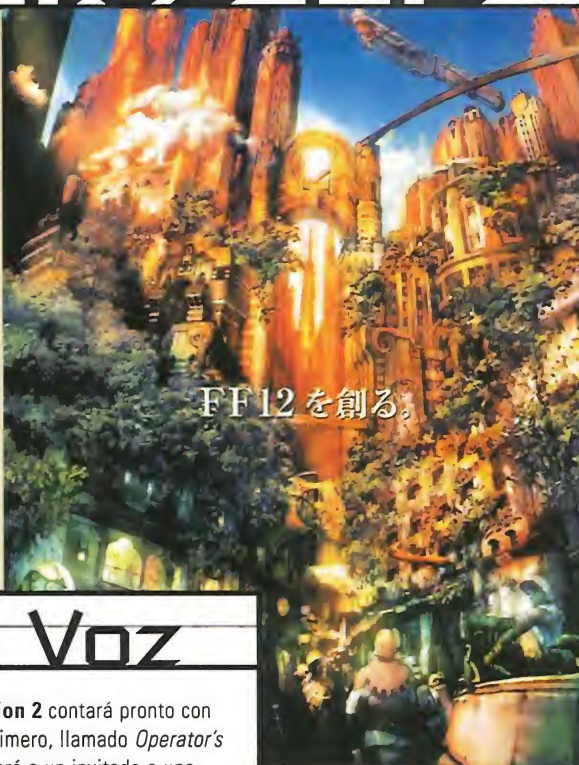


por << Dani3Po >>

Final Fantasy 12

Por fin se confirma la duodécima entrega de la legendaria saga

Tras muchos comunicados, rumores y desmentidos, por fin la compañía **Squaresoft** ha hecho trascender los primeros datos concretos sobre **Final Fantasy 12**. Lo primero que llama la atención es el abandono de los números romanos para el nombre del juego. El único material gráfico facilitado es este póster que podéis ver a la derecha, que permite apreciar el nuevo estilo artístico de este capítulo. El productor del juego es esta vez **Jun Akiyama**, que ya había trabajado en la séptima entrega de la saga. El diseño de los personajes correrá a cargo de **Akihiko Yoshida**, quien había desempeñado la misma función en *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*.



Juegos con Voz

El micrófono USB lanzado en **Japón** para **PlayStation 2** contará pronto con dos títulos que permitirán exprimirlo a fondo. El primero, llamado *Operator's Side*, se desarrolla en el año 2029. El jugador encarnará a un invitado a una fiesta que tiene lugar en una estación espacial, que pronto se verá invadida por hordas de seres mutantes. Tu única ayuda será una camarera llamada **Leo** con la que te comunicarás mediante el micrófono. Podrás darle órdenes para que avance por la estación y se defienda de los seres extra-terrestres. El otro título, *Deka Voice*, se ambienta en la década de los 30 y el protagonista será un detective encargado de resolver un complicado caso.



Drag-on Dragoon

El próximo lanzamiento de **Enix** para **PlayStation 2** será un *action RPG* de corte medieval en el que encarnamos al príncipe de un lejano reino que combate a lomos de un dragón. Habrá tres tipos de batalla: en el Aire-Aire, Aire-Tierra y otras en las que manejamos sólo al protagonista a pie.



BREVES

Splinter Cell para PS2

Ubi Soft acaba de anunciar que **Splinter Cell** aparecerá en **PlayStation 2** esta próxima primavera. El juego, creado por los programadores de **Red Storm Entertainment**, está basado en una licencia del popular escritor de novelas de intriga militar **Tom Clancy**. En él controlaremos a un comando especializado en misiones de infiltración que deberá desenmascarar una conspiración a nivel global. Una aventura en tercera persona que basa su desarrollo en el espionaje táctico y el uso de todo tipo de artilugios de última tecnología.



Nuevos datos sobre PlayStation 3

Sony y Toshiba han anunciado que la sucesora de PS2 utilizará los tipos de memoria conocidas como *Rambus Yellowstone* y *Redwood*. La primera tiene una velocidad de 3'2 Gigahertzios y la segunda comunicará diferentes procesadores.

Everquest Online Adventures

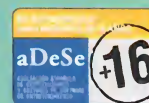
Sony lanzará su popular juego de rol *On-line* masivo en **PlayStation 2** el próximo 12 de febrero. *Everquest Online Adventures* es una adaptación del juego de este tipo más jugado en **PC**, y el coste mensual de conexión será de diez dólares.

Nuevos detalles sobre FFX-2

Square ha revelado la identidad del tercer protagonista de su próximo lanzamiento, una fémina llamada **Paine**. También ha dado detalles sobre un nuevo sistema de juego, llamado «Dress Up». Gracias a él los personajes podrán transformarse durante las batallas en diferentes personalidades, como guerrero, mago blanco o negro, etc. Junto con el juego se pondrán a la venta una serie de tarjetas de memoria exclusivas.



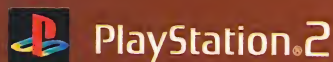
Crea los personajes. Disfruta del caos.



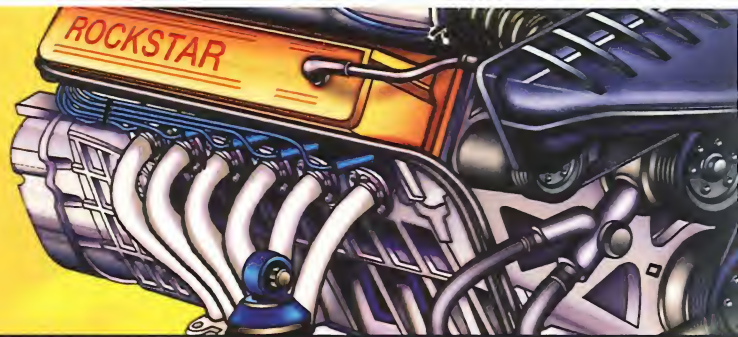
¡Escapa de la casa de locos! Vivir con tu madre no es nada fácil. Ha llegado la hora de que abandones el nido como un Sim en PlayStation 2.

Tendrás que encontrar un trabajo y un nuevo sitio donde vivir.

¿Por qué no buscas un compañero para compartir una casa de solteros? Equipate con todos los elementos necesarios para triunfar: una mesa de strip poker, un equipo de música, el Mono Butler que te concederá todos tus deseos... Juega un mano a mano con un amigo o ve por libre en el modo basado en misiones y desbloquea nuevos elementos fascinantes. Disfruta de tus Sims en 3D. Crea y controla tu reparto de personajes en Los Sims para PlayStation 2.



© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Los Sims, EA GAMES y el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation" and the "PS" Family logo are trademarks and service marks of Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA GAMES™ y Maxis™ son marcas de Electronic Arts.



por << Dani3po >>

REPORTAJE

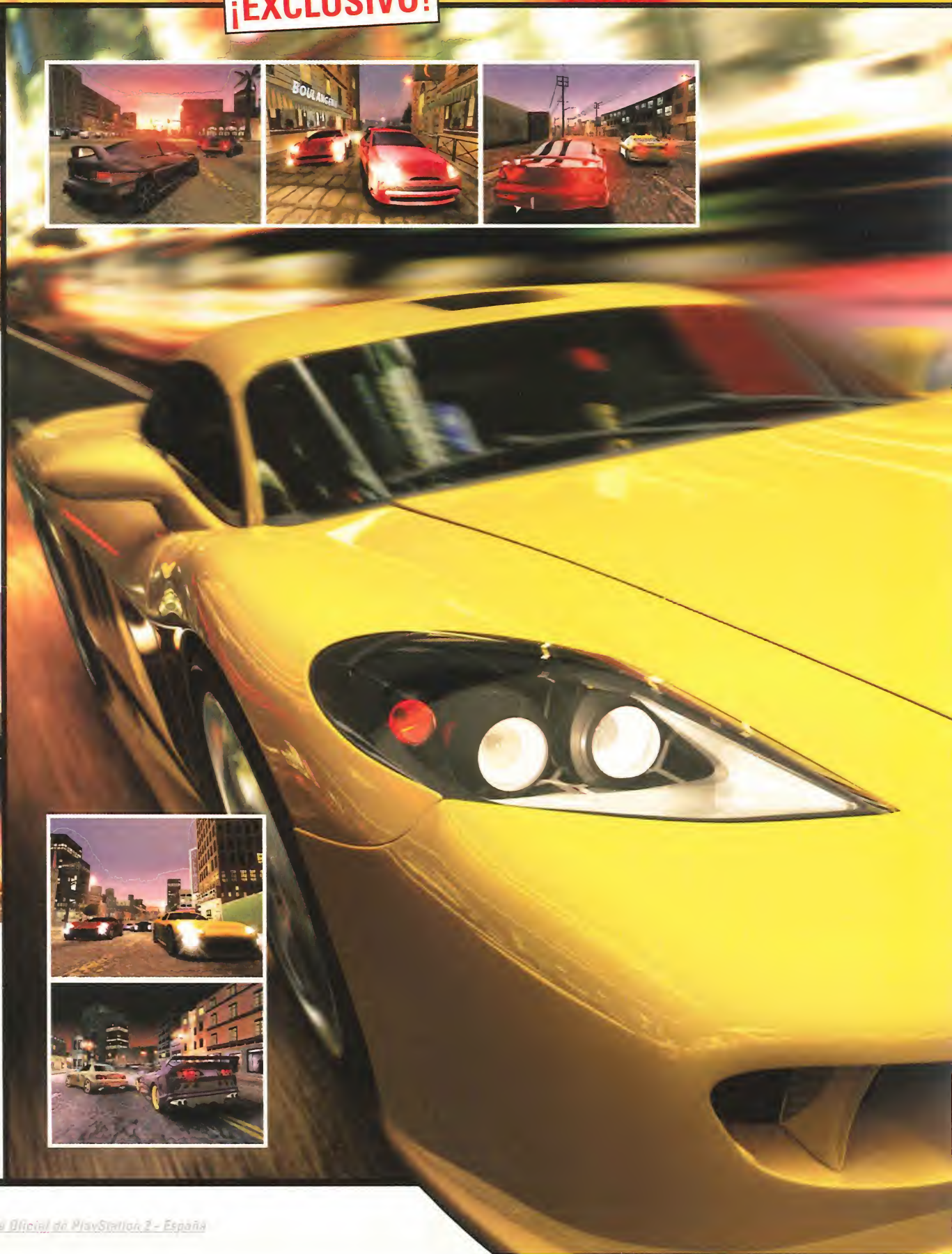
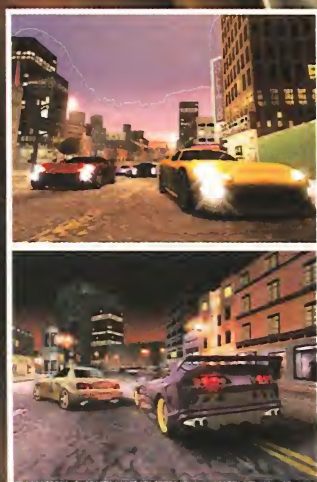
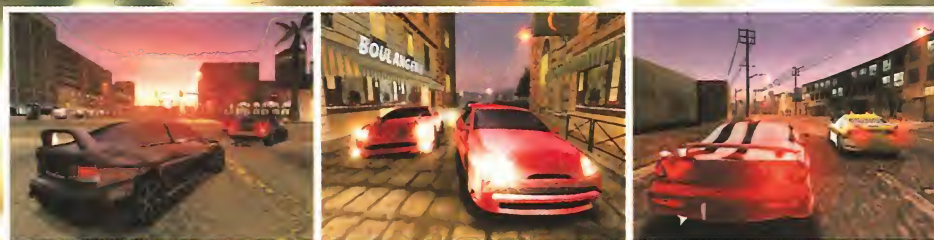
¡EXCLUSIVO!

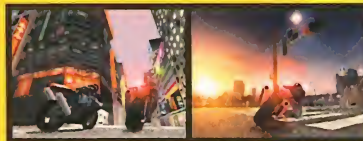


Como podéis apreciar en las pantallas de este reportaje, los efectos de luz cobran un gran protagonismo al desarrollarse la mayoría de las carreras del juego bajo la luz de la luna.



Las construcciones más típicas de cada una de las tres ciudades han sido reproducidas con gran fidelidad con respecto al original. Podremos correr incluso bajo la Torre Eiffel.





■ A dos ruedas

Las motos no contarán con nitros como los coches, pero podremos realizar espectaculares «caballitos» para ganar velocidad.



Adrenalina y gasolina a partes iguales

Rockstar y Angel Studios nos sumergen en el apasionante mundo de las carreras sin reglas

Midnight Club fue uno de los mayores éxitos dentro de la primera hornada de juegos que vieron la luz junto con el lanzamiento de PlayStation 2. Ahora Angel Studios, que hace poco pasó a formar parte de Rockstar (con el nombre de Rockstar San Diego), se encuentra dando los últimos retoques a la segunda parte, que llegará a finales de febrero. Aparte del espíritu del juego, encontraremos pocas semejanzas entre esta entrega y la anterior. Todo ha sido evolucionado, agrandado y rediseñado para crear el juego de conducción más libre y salvaje de PS2. La mecánica se basa en carreras libres, sin ningún tipo de circuito predefinido, que transcurren en las calles de tres ciudades: Los Ángeles, París y Tokio. En cada una de ellas nos encontraremos a una serie de rivales, hasta un total de 22, cada uno con su personalidad perfectamente definida. Las relaciones entre ellos y nosotros se mostrarán en una sucesión de escenas, e incluso la música cambiará dependiendo del competidor al que nos enfrentemos. El modo estrella de este título será el denominado Carrera. En él

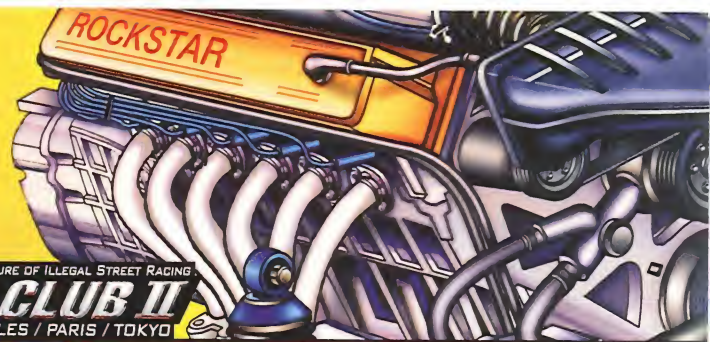


湾岸
MIDNIGHT CLUB II
THE FUTURE OF ILLEGAL STREET RACING
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



■ Motos
Los vehículos de dos ruedas ofrecerán la experiencia más arriesgada a la hora de afrontar las carreras. Serán los momentos más espectaculares del juego.

湾岸
MIDNIGHT CLUB II
THE FUTURE OF ILLEGAL STREET RACING
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



REPORTAJE

¡EXCLUSIVO!



■ El modelado

El diseño de cada uno de los 31 vehículos ha sido elaborado tomando como referencia coches y motos existentes en el mercado y prototipos de las diferentes compañías. Abundarán los súper deportivos y los coupes de última generación.



■ Carreras

El desarrollo de todas las carreras, según los desarrolladores de **Angel Studios**, será imprevisible. Los rivales se comportarán de una forma diferente cada vez que nos enfrentemos con ellos. Nunca existirá un favorito claro.



Cada una de las ciudades tiene su propio estilo de conducción. En Los Angeles las calles son anchas y rectas, en París recorreremos estrechos callejones y amplias avenidas, y en Tokio las protagonistas serán las enrevesadas y alestadas autopistas.

comenzaremos siendo un inexperto conductor en **Los Ángeles**. A medida que vayamos ganando carreras iremos adquiriendo más coches de los rivales y la historia, que gira en torno a un personaje femenino, irá avanzando. La mayor diferencia con respecto a otros títulos de carreras es que la ciudad estará a nuestra entera disposición. Podremos recorrerla a nuestro antojo y entrar en una competición cuando lo deseemos. Para ello contamos con 28 vehículos diferentes. Aunque no son reales, están inspirados en modelos auténticos y son un derroche de diseño. Otro de los apartados novedosos del juego es la posibilidad de manejar motocicletas, hasta tres diferentes. Incluso seremos capaces de disputar carreras mixtas entre motos y coches. Gráficamente será uno de los juegos más bellos del catálogo de **PS2**, con reproducciones de las zonas y monumentos más característicos de las tres ciudades (**Hollywood Boulevard**, el Teatro Chino, la Torre Eiffel, el Louvre, etc.), todo ello adornado con unos impresionantes efectos de luz en tiempo real. El apartado multijugador también estará contemplado con una opción de pantalla partida para dos jugadores y hasta cuatro jugadores con dos consolas. Asimismo, la posibilidad de juego *On-line* (sólo a través de banda ancha) también está contemplada, respetando todos los modos y opciones del juego principal. ■



Disney SQUARESOFT

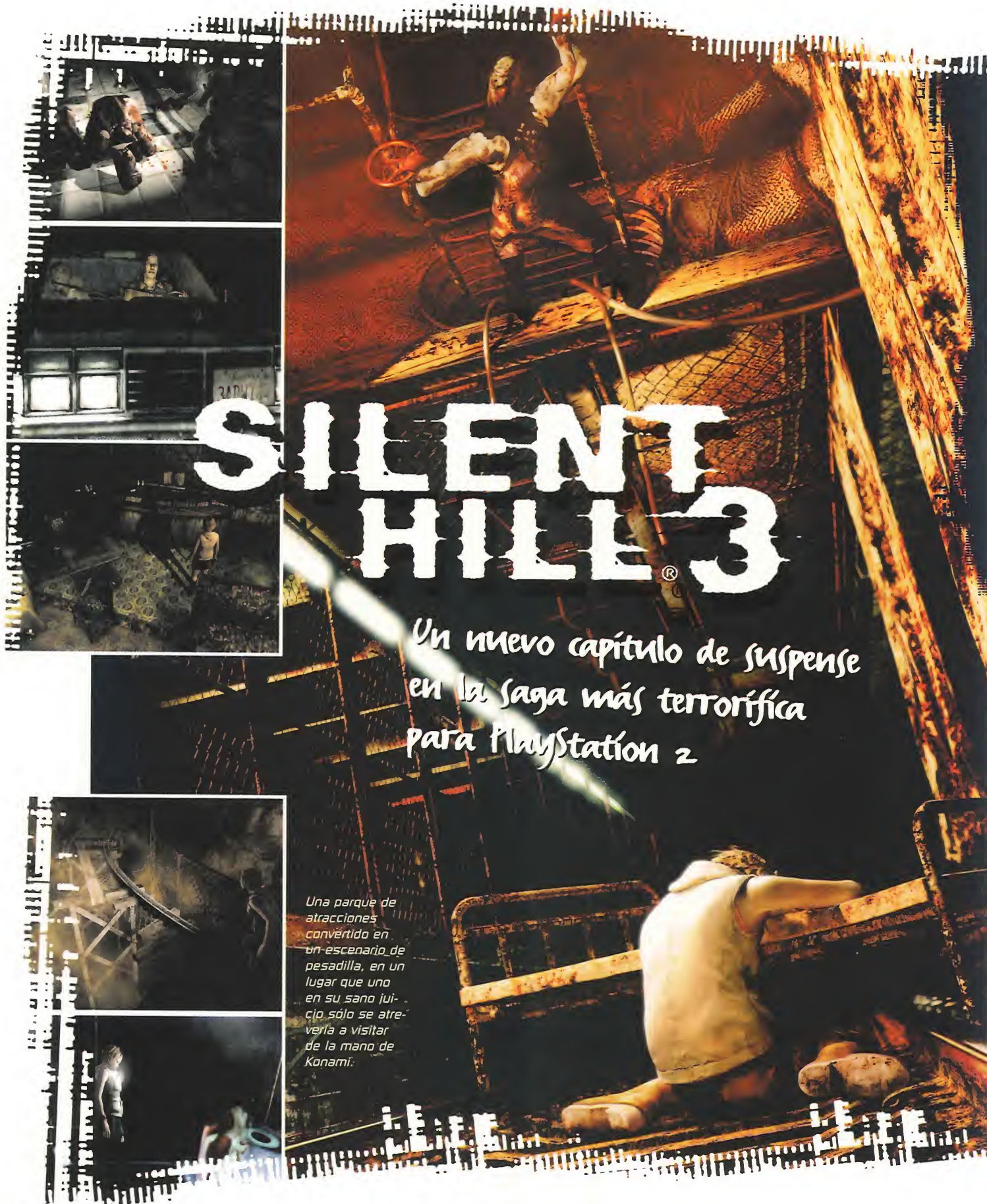
KINGDOM HEARTS

*Sólo tú
puedes llenar de Luz
la Oscuridad.*



Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La llave es el Coraje.





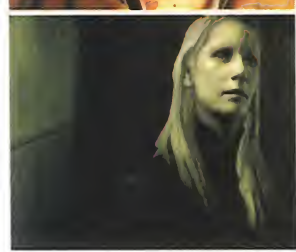


<Un inquietante viaje a las regiones más oscuras del alma humana>

El metro oculta sorpresas desagradables para Heather, y solo podrá evitarlas encontrando una vía de escape de este pasaje hacia las tinieblas.

Secundarios

Como viene siendo habitual, los personajes que acompañan a la protagonista irán desvelando el sofisticado argumento.



Arte Abstracto

El aspecto de las criaturas ha sufrido un concienzudo proceso desde los bocetos hasta el resultado final en pantalla.

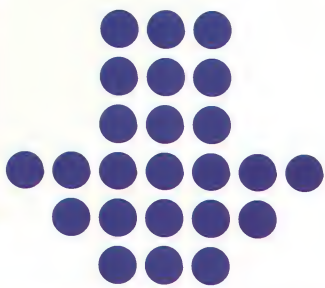
Aquellos que han osado introducir sus cándidas mentes en el mundo de *Silent Hill*, estarán esperando ansiosos una nueva oportunidad de regresar al reino de la locura y la desolación. El mismo equipo que nos ha hecho temblar en las dos ediciones pasadas ha vuelto a dar forma a un título que completa una trilogía

de miedo. Apparentemente no hay conexión alguna entre ninguno de los juegos; únicamente las referencias a la ciudad de **Silent Hill** y al oscuro mundo alternativo que emana de sus calles, junto a la impresionante ambientación, parecen servir de nexo común para atar los cabos entre los diferentes capítulos de esta saga. En esta nueva entrega **Konami** nos sorprende con un nuevo argumento que por primera vez en *Silent Hill* cuenta con una protagonista femenina, **Heather**. Durante unas vacaciones, de visita en un centro comercial, mantiene una conversación telefónica con su padre. Y sin previo aviso, lo que era un día apacible y tranquilo se convierte en un escenario de pesadilla, como si una mano invisible hubiera corrido el telón para mostrar la cara más amarga de la existencia. La feliz algarabía de los visitantes del centro

<Una experiencia sonora y visual diseñada para inquietar nuestras mentes>

comercial desaparece dando lugar a un siniestro silencio, sólo roto por los pasos de las criaturas arrojadas por la penumbra. Como ya ocurriera en *Silent Hill 2*, en esta ocasión la protagonista visitará zonas que no han aparecido en ninguno de los títulos anteriores, como una estación de metro y un lúgubre parque de atracciones. De nuevo vuelven a explotarse los efectos gráficos como el «ruido» que muestra la imagen con un filtro granulado y un entorno cubierto por la oscuridad más absoluta que sólo se abrirá ante la luz de nuestra linterna. Y por supuesto, otra vez seremos atormentados por un apartado sonoro de increíble factura. Movimientos sigilosos de seres que se ocultan en la noche, gruñidos y las impecables composiciones de **Akira Yamaoka** dan vida a una atmósfera sacada de un mal sueño. En la página web (www.konamityo.com/sh3) de **Konami** pueden encontrarse dos ejemplos del estilo que nos depara la banda sonora de *SH3*, con dos cortes: *Memory Of The Waters* y *You're Not Here*. Aunque aún no hay una fecha definitiva para su lanzamiento en **Europa**, todo apunta a que las puertas de esta ciudad se abrirán el próximo verano. ■





VOTA LOS M



Durante el 2002 hemos sido testigos del nacimiento de auténticas joyas para PlayStation 2. Un año más ponemos en vuestras manos la responsabilidad de premiar a los mejores títulos del año pasado

CATEGORÍAS

01) MEJOR JUEGO DEL AÑO

De entre todas las novedades que han pasado por tus manos, seguro que hay un título que te ha hecho vibrar como ningún otro. Déjate guiar por el corazón y no dudes en premiar al que ha sido el juego de tus sueños con el máximo galardón.

02) MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Dentro de este género han aparecido títulos importantes a lo largo del año. Simulación, *arcade*, preciosismo en los gráficos, cada título ha aportado su granito de arena para satisfacer al usuario, pero solo tú decidirás cuál merece ser el ganador.

03) MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

En esta categoría se dan cita todos los juegos de aventura y *RPG*. Si has vivido una historia fascinante sumergiéndote en maravillosos mundos de fantasía o has disfrutado resolviendo *puzzles*, vota por ese título que te ha dejado tan buen sabor de boca.

04) MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

Para esta edición hay varios candidatos a alzarse con la victoria dentro de uno de los géneros con más solera. ¿Qué juego ha puesto al límite tus habilidades, realizando saltos imposibles o en titánicas luchas contra los jefes finales? Esperamos tu respuesta.

05) MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Un género que podría contar con infinitas nominaciones: deportes de invierno, *hockey*, ciclismo, baloncesto y, por supuesto, el deporte rey por excelencia, el fútbol. Y uno de los que más te han hecho disfrutar en compañía de tus amigos durante largas horas.

06) MEJOR JUEGO ACCIÓN/SHOOT'EM-UP

Entramos en la categoría donde el jugador apenas tiene tiempo para pensar, librándose de sus enemigos con un completo arsenal, ya sea apretando el gatillo o a espadazo limpio. ¿Qué título ha puesto tu capacidad al límite sin que pudieras soltar el mando?

07) MEJOR JUEGO DE LUCHA

Un género que no podía faltar y al que se han sumado magníficos juegos durante esta temporada. Los amantes de los *beat'em-up* han tenido la oportunidad de medir sus fuerzas en el *ring* y te toca a ti decidir cuál de ellos se alzará con la victoria.

08) PREMIO DE LA REOACCIÓN

Como el año pasado, la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** tiene un premio especial reservado para el título que más impacto ha causado entre sus redactores. El juego que nos ha hecho perder horas de sueño y nos ha sorprendido más.

MEJORES DE 2002

PlayStation 2
Revista Oficial - España



¿QUIERES CONSEGUIRLOS?

PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL quiere agradecer tu colaboración sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre todos los lectores que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2002** para **PlayStation 2**. Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en una esquina del sobre «Los Mejores de 2002». Recuerda que para resultar ganador no es necesario que las votaciones personales coincidan con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.

Votación «Los Mejores de 2002»

01 MEJOR juego del Año

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ☐

02 MEJOR juego de Conducción

03 MEJOR juego de Aventura/RPG

04 MEJOR juego de Plataformas

05 MEJOR juego Deportivo

06 MEJOR juego Acción/Shoot'em-up

07 MEJOR juego de Lucha

DATOS PERSONALES

Nombre

Apellidos

Teléfono Edad

Dirección

Población

Provincia Código Postal

JAPÓN

LOS LANZAMIENTOS MÁS RECIENTES



[01]
Shinobi
020

[02]
Clock Tower 3
022

SHINOBI

El clásico arcade de Sega pega el salto a los 128 bits de Sony

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADORA: OVERWORKS
- DISTRIBUIDORA: SEGA
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAP
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2003

por << Dani3po >>



Parece que los «remakes» de viejos clásicos de la historia del videojuego están de moda. Títulos como *Gauntlet*, *Contra* o este *Shinobi* demuestran el interés de los programadores por traer de vuelta al panorama actual juegos que triunfaron hace ya muchos años, y que quedaron grabados en las retinas de los jugadores más veteranos. En esta ocasión se trata de una saga que vio por pri-

mera vez la luz en los salones recreativos allá por 1987 y tuvo una enorme repercusión a nivel mundial, ya que aportaba un toque de estrategia a los clásicos *arcades* de plataformas bidimensionales. La historia giraba en torno a un *ninja* llamado **Musashi** que se enfrentaba a todo un ejército de malhechores. A causa de este éxito se sucedieron varias secuelas para diversos sistemas domésticos, la última de las cuales se remonta a la 32 *bits* de **Sega**, la malograda **Saturn**. Ahora, más de quince años después, esta compañía (que desde que se convirtió en una *third party* y dividió sus equipos de programación en entidades independientes se encuentra en su etapa más

Aunque muy limitada, la magia del protagonista se mostrará de lo más efectiva a la hora de terminar con todos los enemigos que nos acosan en una zona.

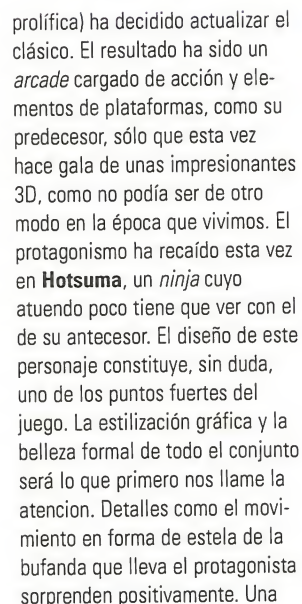


En anteriores capítulos...

Una de las sagas con más relumbrón y fama de la historia de Sega

La recreativa original fue convertida para **Master System II** y otros soportes de la época. Más tarde apareció en **Megadrive** *The Revenge Of Shinobi* y *Shinobi III: Return Of The Ninja Master*. **Saturn** tuvo su propio capítulo, llamado *Shinobi Legends*.



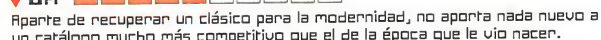
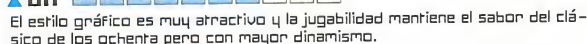


vez metidos en faena, comprobaremos que, pese a toda la evolución técnica, pocas cosas han cambiado en este ***Shinobi***. **Hotsuma** puede utilizar su espada, los *shurikens* limitados y un ataque de patada para acabar con sus enemigos. También cuenta con un doble salto y un rápido movimiento que le transportará de un punto a otro cercano, dejando tras de sí un clon fantasmal de él mismo. Esta posibilidad es una de las pocas novedades del juego, y nos resultará muy útil para huir

de los enemigos y al mismo tiempo confundirlos. El desarrollo, pese a las 3D, no nos permitirá demasiada libertad de movimientos. Avanzar, acabar con un grupo de enemigos, superar una zona de plataformas y vuelta a empezar. En un punto de la aventura adqui-

riremos una nueva espada, llamada *Akujiki*, que absorbe la energía de los enemigos. Los enfrentamientos contra los jefes finales son las secuencias más espectaculares del título, y nos hará falta una estrategia diferente para destruir a cada uno de ellos. Un total de 8 niveles, divididos en varias secciones cada uno, presenciarán las aventuras del protagonista, desde ciudades destruidas a templos antiguos. La leyenda visitará próximamente vuestra consola. ■

Los enemigos aéreos serán los más molestos. Para acabar con ellos lo mejor es aturdirlos primero con uno de nuestros shurikens.



En algunos momentos del juego asistiremos a secuencias en las que el protagonista, en una pose de lo más arrogante, ve cómo todos sus enemigos se desintegran simultáneamente tras haber probado el filo de su espada. Un homenaje a las clásicas películas de ninjas tan famosas por aquellos pares.



- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADORA: SUNSOFT-FLAGSHIP
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2003

CLOCK TOWER 3

La saga de culto iniciada por Human hace siete años regresa de la mano de Capcom



Acaba con tu enemigo

Después de resolver todos los misterios de cada escenario nos enfrentaremos al enemigo en un duelo a muerte, al más puro estilo *final boss*, con barra de energía incluida. **Alyssa**, arco de luz en mano, tendrá que restar la energía del enemigo a flechazo limpio mientras evita sus ataques. Cuando restemos su energía le enviaremos al mismísimo infierno y sus víctimas descansarán en paz.

Las caras de la muerte Se convertirán en tu peor pesadilla

Los asesinos en serie diseñados por **Amemiya Keita** que nos perseguirán por los claustrofóbicos escenarios de *Clock Tower 3* son una obra maestra del desasosiego humano. **Sledgehammer**, el individuo del mazo, el ser enfundado en un traje protector que fumiga a sus víctimas o el demonio de las dos hachas son un buen ejemplo de ello.

por << The Elf >>

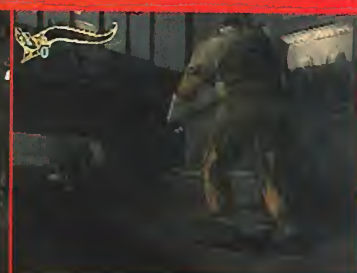


Los orígenes de esta saga minoritaria de terror creada por **Human** se remontan a 1995 en forma de cartucho de **Super Famicom**. Un año después apareció la segunda parte bajo los diseños de **PSone**, este fue el único *Clock Tower* que apareció en **Europa**. Las líneas maestras de la saga habían nacido y mostraban un control de la acción mediante un puntero y un enemigo que dejó secuelas mentales en todos los que hemos disfrutado horas y horas con esta genial saga: el genial *Scissorman*. Después de esto **Human** publicó una especie de tercera parte con el sobrenombre de *Ghost Head/The Struggle Within* en la que no aparecería el «entrañable» hombre de las tijeras. Hace un par de años **Capcom** anunció que iba a desarrollar la tercera parte de *Clock Tower*. La cosa prometía, el director del pro-

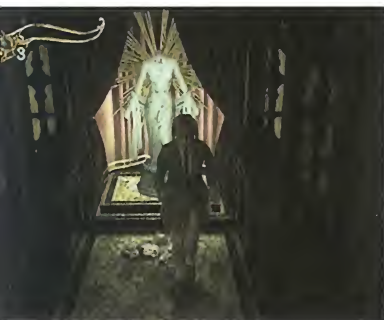
yecto sería **Kinji Fukasaku**, afamado director japonés (*Battle Royale*), el argumento y el escenario serían elaborados por **Flagship** y la programación correría a cargo de **Sunsoft**. **Capcom** supervisaría con mimo todo el conjunto. El resultado ya está entre nosotros y os puedo asegurar que la espera de este nuevo **CT** ha merecido la pena. El argumento nos mete en la piel de **Alyssa Hamilton**, una joven predestinada por sus ancestros para eliminar todo tipo de asesinos que tendrá que ir en busca de su madre misteriosamente desaparecida. Antes de dar con su paradero tendrá que visitar diferentes épocas (1942, 1960...) y un mismo emplazamiento, las frías y brumosas calles de **Londres** para acabar con los más terribles asesinos en serie. El primero de ellos será un abominable ser que porta un gran martillo con el que partirá el cráneo a una indefensa niña delante de tus ojos; el segundo una criatura enfundada en un grotesco traje protector que ciega a sus víctimas con pesticidas y luego los introduce vivos en cubas de ácido. Poco más se puede decir de lo que os espera, tan sólo que las



A lo largo de la aventura nos encontraremos con numerosas puzzles a resolver de una dificultad bastante asequible.



<Clock Tower 3 muestra la cara más opresiva y claustrofóbica del terror>



espeluznantes escenas CG del juego, elaboradas con el más realista *motion capture* os pondrán los pelos de punta y abrirán vuestras bocas de par en par. Mención especial para la impactante *intro* y las secuencias de introducción de los asesinos. La misión de **Alyssa** será poner paz en las almas atormentadas por estos asesinos en serie y acabar con estas perturbadas mentes. La esencia y el terror claustrofóbico de los anteriores *Clock Tower* está intacto e incluso potenciado. Tendremos un control

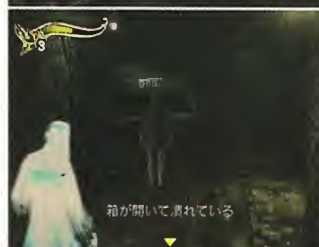
total sobre **Alyssa**, y deberemos huir, defendernos y escondernos de nuestros enemigos con más énfasis que nunca. **Alyssa** no porta armas, hasta el enfrentamiento final con el enemigo, por eso habrá que hacer uso del ingenio, escondrijos y todo tipo de objetos para no perecer bajo las artes asesinas del rival. Y entre aparición y aparición del enemigo, tiempo libre para resolver *puzzles*, liberar almas y esclarecer todo tipo de enigmas. Técnicamente decir que los escenarios son de una calidad notable, con una ambientación y dimensiones tan opresivas como merece un *Clock Tower*, los enemigos, auténticas aberraciones de la lógica, la banda sonora a la altura del conjunto, con un **Koji Kubo** inspirado, una colección de sonido FX al estilo *Resident Evil* y una curva de dificultad muy japonesa para no desesperar al jugador, cosa que seguro cambiará cuando llegue a Occidente... ■

▲ ON [Barra de progreso]

La ambientación lograda y la cruda violencia de las imágenes le convertirán en uno de los grandes del género en PS2. Las secuencias CG son increíbles.

▼ OFF [Barra de progreso]

Las cámaras nos dejarán vendidos en ocasiones y el eterno corretear de Alyssa resta algo de credibilidad al ambiente. ¿Para qué Final Bosses?



LA FUENTE

Además de recargar nuestras provisiones de agua bendita (la reserva es limitada) en estos lugares podremos salvar partida.



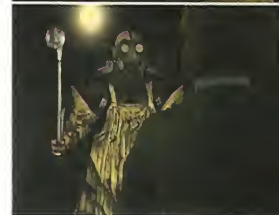
¡¡¡PÁNICO!!!

Al completarse la barra de pánico el control sobre **Alyssa** será menos efectivo y al siguiente ataque enemigo sucumbiremos...



ESCONDRIJOS

Unos serán menos efectivos que otros pero nos brindarán la oportunidad de observar y sufrir la situación en primera persona.



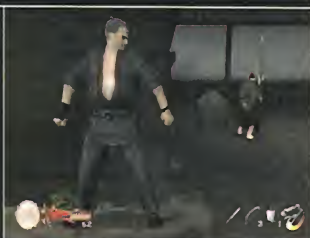
Si pulsamos Start accedemos al menú principal donde hallaremos el inventario, un esquema del mapa, los objetos especiales, los documentos encontrados y las opciones de juego. Si pulsamos L1 accederemos directamente al mapa del escenario.



■ Contra: S. Soldier.....024 >>



■ The Mark Of Kri026 >>



■ Tenchu: W. Of Heaven ..028 >>



■ Return To C. Wolfenstein >>



■ Silent Hill 2 D.C.....030 >>



■ Dakar 2032 >>

- COMPAÑÍA:
KONAMI
- DESARROLLADA:
KTYO
- DISTRIBUIDA:
KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
- GÉNERO:
SHOOT'EM-UP
- FORMATO:
DVD-ROM
- VERSIÓN:
PAL
- JUGADORES:
1-2
- FECHA DE APARICIÓN:
MARZO 2003

CONTRA SHATTERED SOLDIER

Konami moderniza una de sus sagas clásicas más incombustibles



Como sus antecesores en MegaDrive o SNES, los dos protagonistas de *Contra Shattered Soldier* te deslumbrarán con su gran habilidad para trepar por las paredes y utilizar los misiles a modo de vehículos.



por << Nemesis >>



Entre los buenos propósitos de Konami para este 2003 que acaba de empezar, está el de recuperar los *Contra*, una franquicia injustamente olvidada (o mancillada, en el caso del funesto *Contra: Legacy Of War* de PSone) que volverá a recuperar su esplendor de antaño gracias a *Contra Shattered Soldier*, la primera entrega de la saga para PS2. KCE Tokyo no sólo ha buscado crear un buen shooter, sino convertirlo en un éxito de ventas y por ello ha recurrido a la nostalgia, rescatando momentos de anteriores *Contra* como el clásico fuerte en la selva o el tortugón de SNES, y al ilustrador de origen australiano Ashley Wood, conocido por su trabajo en cómics del sello Image, como *Spawn* o *Sam & Twitch*. El señor Wood, bastante popular en el mercado USA, es el responsable del diseño de los dos protagonistas de *Shattered Soldier* y de las desconcertantes criaturas que les saldrán al paso. A lo largo de siete interminables fases de desarrollo 2D, podrás reencontrarte con las dos cualidades que han definido la saga *Contra* desde aquella lejana recreativa de 1987: la espectacularidad de sus jefes y su tremenda dificultad. A menos que la versión final PAL incorpore algunos cambios exclusivos, el *Shattered Soldier* que llegará a nosotros ofrecerá sólo tres *continues* para superar todo el juego, al menos en lo que respecta a la dificultad Normal y Hard. Estarás tentado a visitar el modo *Easy*, pero ello conlleva no ver jamás el auténtico final del juego. Un gran dilema al que tendrás que enfrentarte a partir del próximo mes de marzo, cuando *Contra Shattered Soldier* irrumpa por fin en las tiendas europeas. De momento, lo único que podemos hacer es ponerte los dientes largos con estas pantallas y desvelar algunos aspectos del juego, como su argumento,



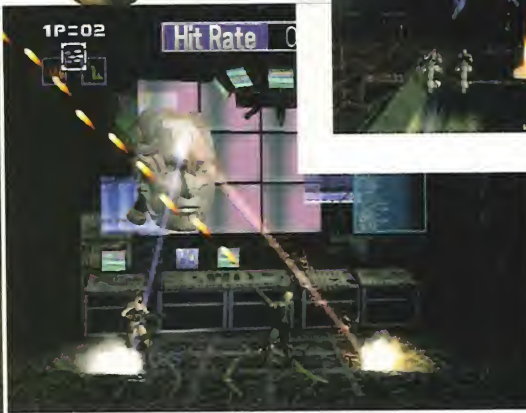
cargado de un dramatismo inédito dentro de la familia *Contra*. En una sociedad tiránicamente gobernada por el *Triunvirato* (tres tipos bastante siniestros), **Bill Rizer**, el héroe del anterior *Contra* cumple cadena perpetua por diversos crímenes, entre ellos el asesinato de su compañero **Lance**. Pero la llegada de los *aliens* (siempre ellos) dará a **Rizer** una segunda oportunidad, aunque sea a cambio de jugarse el pellejo frente a mechas y mutantes de todo tamaño y pelaje. El *Triunvirato* le ha «colocado» una escolta/vigilante, el *cyborg* **Lucia**, con la que hará frente a la horda alienígena. **Konami** ha prometido una emocionante trama no exenta de sorpresas finales, pero lo verdaderamente importante será comprobar si **Shattered Soldier** está a la altura de sus predecesores. De momento, parece heredar su diabólica dificultad y su fijación por atormentar al jugador/jugadores con gigantescos jefazos. Volverás a utilizar misiles a modo de vehículos, treparás por las paredes y pelearás con tu compañero por las cápsulas que multiplican el poder de cada arma. Sentirás la emoción de los *Contra* clásicos 2D, en un cuidado entorno poligonal y con la ventaja de no tener que soportar más la absurda censura que convertía los *Contra* en *Probotector* y los soldados en robots. Ya sea en **Valladolid** como en **Kyoto** (allí se llamará *Shin Contra*) o **Denver**, todos gozaremos del maravilloso y difícil *Contra* en igualdad de condiciones. ■

▲ ON ■■■■■■■■■■

En una época en la que se abusa de mecánica demasiado enrevesada, Konami recupera un shooter 2D de los de toda la vida.

▼ OFF ■■■■■■■■■■

Al parecer también ha recuperado la brutal dificultad de los anteriores *Contra*.



<Shattered Soldier ofrece la mecánica 2D clásica de los *Contra* con la calidad gráfica que se espera de PS2>



Jefazos para quitar el aliento

¿Que sería de la franquicia *Contra* sin ellos?

Son la verdadera seña de identidad de la saga, y según puedes comprobar por estas pantallas, no desmerecerán en absoluto a los jefazos de los anteriores *Contra*. Los nostálgicos reconocerán en la primera fase a un viejo amigo... el entrañable tortugón del *Contra: Alien Wars* de SuperNintendo

- COMPañÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADORA: SAN DIEGO STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 19 MARZO 2003

por Anna



Tan adulto y tan infantil a la vez... Personajes grotescos y algo esquemáticos, entornos naturales y llenos de fantasía, ambientaciones aztecas y mayas dentro de una acción y desarrollo cuando menos violento. Sin duda, una mezcla algo inaudita que bien podría con-

ducirnos a la confusión. **The Mark Of Kri** nos traslada siglos atrás para evitar que La Oscuridad invada y destruya el mundo terrenal. **Rau** es el elegido y para ello deberemos ayudarlo a abatir a todos aquellos que estén del «lado oscuro». El sistema de combates utilizado es su toque de distinción pues, guste o no, supone un auténtico espectáculo visual. Los programadores se han basado en un proceso de *lock on* que predetermina al enemigo que hay que atacar con un botón del *pad* (ya sea X, Cuadrado o Círculo) para después, con tan sólo pulsar el botón correspondiente a cada enemigo, agredir a uno en particular. Parece sencillo, pero nada más lejos de la realidad. Habrá que ejecutar series de *combos* y movimientos realmente salvajes que nos exigirán un duro entrenamiento para manejarlos a la perfección. Sangrientos y descabellados duelos, pero la trama también da cabida al misticismo, al sigilo, al espionaje y a la estrategia. Aún hay que pulir algunos aspectos en el apartado gráfico, pero en esta *beta* se puede apreciar, sobre todo a través de los ojos del águila imperial, que las imágenes están dotadas de gran calidad y de un toque «gore» que a los más fervientes seguidores de los juegos de lucha gustará. ■

▲ ON [Barra de progreso]

El sistema de combate empleado es muy original. Los combos que se pueden realizar son espectaculares y la visión del águila está muy bien hecha.

▼ OFF [Barra de progreso]

La imposibilidad de controlar la cámara y el movimiento de la misma nos dejará vendidos en más de una ocasión.

THE MARK OF KRI

Combates innovadores y salvajes en una magnífica leyenda con héroe incluido

Si completas todos los desafíos de Baumusu en cada fase accederás a las Arenas de Batalla.



<El sistema de combates está basado en un proceso de lock-on que permite predeterminar al enemigo>



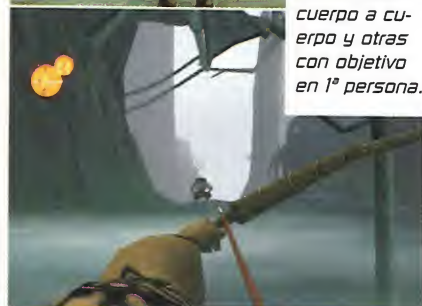
Kuzo, tu mejor aliado

Un águila imperial acompañará a Rau allá donde vaya para ayudarle en su misión

El gran guerrero podrá enviar a Kuzo a ciertos lugares para observar el lugar. A través de sus ojos veremos la situación de los enemigos o la ubicación de items necesarios para progresar en la aventura. Asimismo, podrá destruir a enemigos y activar balanzas.



Rau maneja 4 tipos de armas, unas cuerpo a cuerpo y otras con objetivo en 1ª persona.



MELODIAS

TOP TELE

LOS MAS PEDIDOS

Morenita/Upa dance	morenita	No te rindas/Álex Ubago	rindas
Shin Chan	sinchan	Mola mazo/Camilo Sesto	mola
Looney Tunes	looney	Electrical Storm/U2	electrical
Starwars	starwars	La fuerza de la vida/Varios	fuerza
Los Simpsons	simpsons	69.g/Joaquin Sabina	69

★ TOP ACTUALIDAD

Die another day/Madonna	die	San Antonio/Antonio Vega	sanantonio
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha	Obsessions/Suede	obsessions
Sms/Barcode brothers	sms	Face to face/Carlos Jean	face
The game of love/Santana	game	Moi lolita/Aizée	moilolita
Feel/Robie Williams	feel	Odio/Revolver	odio
Don't stop/Rolling Stones	dont	You know you are right/Nirvana	know
Desenchante/Kate Ryan	desenchante	Into the groove/Mad house	groove
En medio del camino/Guaraná	medio	Complicated/Avril Lavigne	complicated
Come speak to me/Elisa	speak	The tide is high/Atomic Kitten	tide
I am mine/Pearl Jam	mine	Cry/Faith Hill	cry

★ TOP ROCK

Check the meaning/Richard Ashcroft	meaning	So payaso/Extremoduro	payaso
Girlfriend/Alicia Keys	girlfriend	Highway to hell/ACDC	highway
Antihéroes/M-Clan	antiheroes	Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Te tengo aquí/Marc Anthony	tengo	Light my fire/The Doors	myfire
Positivity/Suede	positivity	Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Ni tú ni yo/Luz Casal	nitú	Enter sandman/Metallica	enter
Jenny from the block/Jennifer López	jenny	Starway to heaven/Led Zeppelin	starway
Soy yo/Marta Sánchez	soyo	Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Guajiro/Orishas	guajiro	Teen Spirit/Nirvana	teen
Se me olvidó/Gian Marco	olvido	Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
Te necesito/Amaral	necesito	By the way/Red hot chilli peppers	way

★ TOP FUTBOL

Sácame de aquí/Bunbury	sacame	Himno R. Madrid	madrid
The zephyr song/Red hot chilli peppers	zephyr	Himno FC Barcelona	barcelona
Todo es mentira/Tess	mentira	Himno Atlético de Madrid	atletico
Misunderstood/J. Bon Jovi	misunderstood	Himno Centenario	centenario
All my life/Foo Fighters	allmy	Himno Valencia	valencia

★ TOP CINE Y TV

We are the champions/Queen	champions	Himno Real Sociedad	real
Amelie	amelie	Obsessions/Suede	obsessions
Apatruillando la ciudad/El Fary	apatruillando	Face to face/Carlos Jean	face
B.S.O. Rocky	rocky	Moi lolita/Aizée	moilolita
La vida es bella	bella	Odio/Revolver	odio
El coche fantástico	knight	You know you are right/Nirvana	know
Flinstones	flinstones	Into the groove/Mad house	groove
Exorcista	exorcista	Complicated/Avril Lavigne	complicated
Pantera rosa	panter	The tide is high/Atomic Kitten	tide
Verano azul	verano	Cry/Faith Hill	cry
Chihuahua/DJ Bobo	chihuahua	★ TOP ROCK	

★ DE HOY Y SIEMPRE

Cuéntame/Fórmula V	cuéntame	So payaso/Extremoduro	payaso
Lucas/Rafaella Carrá	lucas	Highway to hell/ACDC	highway
Te estoy amando.../Las Grecas	locamente	Smoke on the water/Deep Purple	smoke
El baile de los pajaritos	pajaritos	Light my fire/The Doors	myfire
Se acabó/María Jiménez	acabo	Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Torito guapo/El Fary	torito	Enter sandman/Metallica	enter
Porompompero/M. Escobar	porompompero	Starway to heaven/Led Zeppelin	starway
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor	Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Paquito Chocolatero	paquito	Teen Spirit/Nirvana	teen
Chiquitita/Abba	chiquitita	Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
Macumba/Georgeann Dann	macumba	By the way/Red hot chilli peppers	way

Envía un mensaje al 5354 con el texto **TONOPS** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOPS MORENITA**

Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA

DELIA

¿Quieres conocer a mis amigas?

Envía **DELIA** al 5354

LOGOS

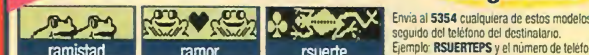


Envía un mensaje al 5354 con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS XXX**

ESPECIAL KAMASUTRA

CENSURADO medusa	CENSURADO xxx	CENSURADO telazas
CENSURADO pareja	CENSURADO arco	CENSURADO butaca

NUEVO Ranas de la Suerte Regálalas



Si la quieres en tu móvil envía un mensaje al 5354 con el texto **RSUERTEPS** o **RAMORPS** o **RAMISTADPS**. Ejemplo: **RAMISTADPS**

NUEVO Minilogos



Envía un mensaje al 5354 con el texto **MINIPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **MINIPS PAZ**

NOMBRES

MONICA modelo 1	MONICA modelo 2	MONICA modelo 3
MONICA modelo 4	MONICA modelo 5	MONICA modelo 6

Envía un mensaje al 5354 con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej: **NOMBREPS MONICA3**

INSULTOS
Recibe los mejores insultos enviando **INSULTO** al 5354 y filipa.



CHISTES
Alégrate el día enviando **CHISTES** al 5354



LOVE MACHINE

Atreverte con esta aventura

Envía **LOVEPS** seguido de un espacio y tu Nick al 5354 y te presentaremos a la persona que estás buscando.
Ejm.: **LOVEPS DULCINEA**



Admirad@r Secret@

Envía un mensaje al 5354 con el texto **PSSECRETO** seguido del nº de teléfono del destinatario y tu mensaje secreto.

MEMOLAS CHAT

Cientos de amigos te están esperando. Chatea con la gente más divertida. Envía **MEMOLAS** al 5354

Coste por mensaje
0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
MELODÍAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
Motorola V50, V66i, V60i, V100, V2288, V8088, Timeport 250, Accompli A008, T-191, T-192, T-192m. Alcatel 311 (soft 102), 511, Ericsson T20s, T29s (R2), T39, R520 (R2), T65, T68.

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de OcioMóvil. En el caso de no querer recibir información date de baja en <http://www.ociomovil.com/baja>

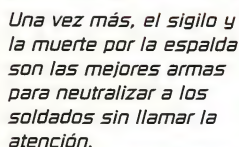
- por << Nemesis >>

Los ninjas Rikimaru y Ayame regresan acompañados de un tercer asesino a sueldo, el buen doctor Tesshu

para volver a ponerse en el pellejo de **Rikimaru** y **Ayame**, los asesinos *Ninja*? **Activision** ha preparado su regreso a lo grande, contratando a antiguos componentes de **SNK**, **Capcom** y **Squaresoft** (encuadrados en un nuevo equipo de desarrollo denominado **K2C**) para recrear el **Japón** medieval y producir una nueva y mejorada aventura en la que destaca la incorporación de un tercer personaje, **Tesshu**. Un tipo tan letal que no necesita otra arma que sus manos, capaces de romper vértebras y perforar cráneos con precisión quirúrgica. De hecho, ejerce de médico durante el día, pero de noche pone en práctica su otra profesión: asesino a sueldo. Al conservar la mecánica, sistema de control y menús de los dos anteriores *Tenchu*, **Wrath Of Heaven** es realmente sencillo de jugar aunque, para añadir interés al juego, **K2C** ha aumentado la inteligencia artificial de los enemigos (ahora son capaces de localizarte con la vista a mucha distancia), mejorado las secuencias de muerte por la espalda e incorporado la posibilidad de utilizar las armas de los enemigos caídos. De esta forma, y por primera vez, **Rikimaru** y Cía. añadirán lanzas, garfios y arcos a su arsenal habitual de *shurikens*, trampas explosivas, señuelos... hasta 30 clases de armas e *items* en total. Avalado por unos gráficos impresionantes, a mucha distancia de las entregas de **PSone**, **Wrath Of Heaven** promete convertirse en una de las sensaciones de 2003. ■

Igual de divertido y adictivo que sus hermanos de PSone, pero infinitamente más detallado a nivel gráfico... y bastante más bestia.

Si la calidad ha subido, la dificultad no se ha quedado atrás. Superar cada misión lleva tiempo, tanto por el mapeado como por la inteligencia del enemigo.



... will there be another dessert course tonight?

<Tenchu: Wrath Of Heaven ha sido creado por antiguos componentes de Capcom, SNK y Squaresoft>

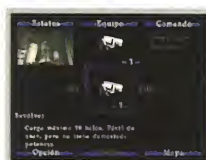


La aventura comienza con un espectacular salto de Rikimaru desde una cascada, en la parte más alta de la montaña.



- COMPañIA:**
KONAMI
- DESARROLLADORA:**
KONAMI TYO
- DISTRIbUIDORA:**
KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN:**
JAPÓN
- GÉNERO:**
SURVIVAL HORROR
- FORMATO:**
DVD-ROM
- VERSIÓN:**
PAL
- JUGADORES:**
1
- FECHA DE APARICIÓN:**
FEBRERO 2003

por << R. Dreamer >>



Después de la excelente impresión que causó la segunda entrega de *Silent Hill*, los seguidores de esta serie han permanecido ante las noticias referentes a la aparición de un nuevo capítulo. ***Silent Hill 3*** no estará preparado para la venta hasta el próximo verano, pero la compañía japonesa se decidió finalmente editar para **PlayStation 2** la entrega de **Xbox**, *Silent Hill 2: Inner Fears*. No hay ninguna diferencia entre ambas versiones y el principal atractivo continúa siendo controlar a **Maria** en la agobiante atmósfera de esta ciudad de pesadilla. En el menú principal, al seleccionar una nueva partida se nos dará la oportunidad de comenzar la aventura original protagonizada por **James** o introducirnos en un nuevo nivel llamado *Born From A Wish*. Y qué nos ofrece realmente este extra cómo para motivar un nuevo título en la saga. Pues aparte de lo mencionado anteriormente, que la protagonista es **Maria**, nos encontramos con unas cuantas horas más de juego (cuando ya se sabe lo que hay que hacer apenas llegará a una hora el tiempo para terminar el nivel). Durante ese tiempo será posible descubrir algunos acontecimientos y personajes que completan los vacíos del argumento de la aventura principal. También aparecen escenarios exclusivos enmarcados dentro de la magnífica ambientación de *Silent Hill 2*, como una mansión con biblioteca, un desván cubierto de telarañas y otras estancias decoradas al detalle. Por lo tanto, ***Silent Hill 2: Director's Cut*** puede convertirse en una excusa excelente para regresar a la misteriosa ciudad creada por **Konami** y encima con un aliciente extra. Aunque no hubiera estado de más añadir alguna sorpresa con el juego. ■

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

Konami edita una nueva versión de la segunda entrega de Silent Hill, con una fase exclusiva protagonizada por Maria

▲ ON

El nuevo nivel protagonizado por Maria, que nos permite comprender algo más del intrincado argumento de la aventura principal.

▼ OFF

Que la extensión de dicha Fase extra, Born From A Wish, sea demasiado corta como para motivar el lanzamiento de una nueva edición de SH2.



**<Maria nos
lleva a través
de un camino
alternativo por
Silent Hill>**



En esta zona se oculta el único puzzle del capítulo extra, Born From A Wish.



¿Dos juegos en uno?



No te vamos a contar de qué va esta película. Ni quién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama o argumento. Y mucho menos el final. Sólo que esto va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello. Secuencias, acción y ambientación en Londres, reproducida al milímetro. En *The Getaway* todo es como si estuvieras dentro de una película. Y ya sabes, las películas no se cuentan.



es.playstation.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

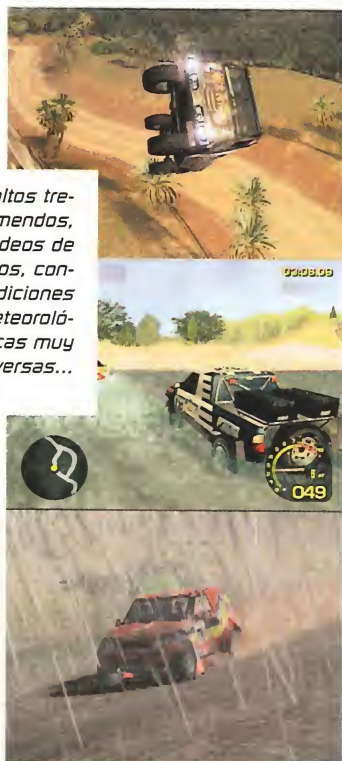
TENSION REALISM INTRIGA

PlayStation 2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" is a trademark of the Sony Corporation. TMWA



www.dondeestacharlie.com

Saltos tremendos, vadeos de ríos, condiciones meteorológicas muy adversas...



- COMPañÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADORA: ACCLAIM ST. AUSTIN
- DISTRIBUIDORA: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2003

por << The Score >>



Hablar de **París-Dakar** es hablar de aventura. **Acclaim** posee la licencia de este rally desde hace un par de años aunque, desgraciadamente, ahora ha perdido el nombre pese a que todos lo conocíamos así, ya que en esta ocasión, en su 25 aniversario, finaliza en

Egipto. La primera entrega pasó con más pena que gloria por nuestro mercado, ya que quizá las prisas hicieron que lo que llegó a las tiendas no gozara de la calidad exigible a un juego con este nombre. Era un título mediocre, bastante perdido en su concepto y con una realización técnica que no hacía ningún honor al inagotable *hardware* de **PS2** (el control era pésimo). Ahora, en esta segunda entrega, las cosas han cambiado y de qué manera, ya que a pesar de que lo que tenemos entre manos es sólo una *beta*, el juego barre en todos los aspectos a su predecesor. Para empezar, gráficamente está muy conseguido, y aunque los entornos no parece que hayan sido los principales protagonistas del esmero de los programadores, presenta un diseño de vehículos realmente sorprendente, que realmente impacta cuando los vemos en movimiento. El aplomo en la conducción, el control, las reacciones dinámicas a las curvas y a los saltos (la traslación a pantalla de la amortiguación es de las mejores

que recordamos) y los efectos gráficos, como el humo y las rodadas de los derrapes, ponen bien a las claras que los programadores se han tomado las cosas con calma y han priorizado la calidad del producto final sobre el resto de cosas. Esto se pone también de manifiesto en la representación de los daños en la carrocería, perfectamente visibles y que afectarán al manejo de los vehículos. En la *beta* que disponemos las animaciones de las motos no estaban concluidas, pero por las que hemos podido ver de los camiones y los coches, podemos augurar que aquellas



DAKAR 2

Coincidiendo con su celebración real, llega la segunda entrega de Dakar con unas cualidades enormemente superiores a la primera entrega

Coches, motos y camiones

Tres formas distintas de participar en la carrera

Cada uno tiene sus particularidades, virtudes y defectos, pero tienen en común la constante atención que hay que poner a la carretera si no queremos darnos un buen tortazo.



La calidad gráfica de los vehículos, en un primer contacto, parece muy superior a la de los escenarios de carrera.



Son especialmente vistosos los camiones, en los que se percibe claramente la humareda que sale de los escapes situados en el techo cuando pisamos el acelerador.



Teléfono Móvil Sharp de Vodafone

Sharp GX10 y Vodafone

Una combinación perfecta donde el móvil Sharp GX10 se convierte en el medio ideal para disfrutar de todos los servicios ofrecidos por Vodafone a través de su plataforma Live!

PVP-R: 299 Euros (con contrato)

<http://www.vodafone.es>

La telefonía móvil está dejando de ser una mera réplica de la fija y comenzando a sacar auténtico partido a las posibilidades que las tecnologías de transmisión digitales, en las que se basa este tipo de comunicación, ofrecen a los usuarios y a las operadoras de telefonía móvil. **Vodafone**, ha tomado la iniciativa en este campo ofreciendo desde hace pocos meses una completa oferta de servicios a los usuarios de su producto

Vodafone Live!, donde no faltan canales de noticias o un espléndido portal WAP, pero que sobre todo se caracteriza por sus numerosas propuestas para el ocio, la comunicación multimedia y el entretenimiento en general. Para poder aprovechar las ventajas de estos servicios, se necesita disponer de un teléfono móvil compatible con estas nuevas tecnologías sobre las que se sustenta **Live!**. Mensajería multimedia (MMS), comunicación de datos a través de GPRS o compatibilidad con Java son las tres más destacadas, presentes en dos de los tres modelos recomendados

desde **Vodafone**: el **Sharp GX10** y el **Nokia 7650**. El **Panasonic GD87** no soporta Java. El modelo empleado en este artículo ha sido el **Sharp GX10**, exclusivo de **Vodafone** para sus clientes, y que se muestra como un teléfono cómodo de usar, robusto, elegante, muy ligero y con una pantalla de gran calidad. Destaca, entre otras funciones, su cámara digital integrada, con una resolución máxima de 352x288 puntos, que si bien no ofrece una calidad elevada

para aplicaciones fotográficas, sí que encaja a la perfección con la filosofía de la mensajería multimedia. Encuadrar, pulsar un botón y enviar o guardar la imagen son tareas sumamente intuitivas y fáciles de usar, convirtiendo la tarea de comunicarse con imágenes en una extensión natural de las posibilidades de comunicación a través del móvil.

Juegos

Pero sin duda uno de los capítulos más llamativos es el de los juegos Java en



Características Técnicas SHARP GX10

Cámara: 110Kpíxeles (almacena hasta 80 fotos a color)
Sonido: Polifónico con 16 tonos
Pantalla: TFT 120x160 puntos, 65.536 colores
Compatibilidad Java: Sí, MDIP + VCL
WAP/GPRS: Sí (1.2.1) / Sí, clase 10
Mensajería: EMS, MMS, Vodafone Messenger
Infrarrojos / Bluetooth: Sí / No
Bandas: GSM 900/1800
Dimensiones / Peso: 27x94x49 mm / 107 gramos
Autonomía: 250 horas en espera, 210 minutos en conversación

CANON POWER SHOT G3

Si la fotografía es una de tus aficiones favoritas, la cámara **Canon Power Shot G3** no dejará de llamarte la atención. Junto con una óptica de excelente calidad (35-140 mm, f2.0-3.0), se tiene un control absoluto sobre las fotografías gracias a sus numerosos modos de trabajo y posibilidades de configuración. Una autonomía de funcionamiento excepcional y un visor TFT nítido y preciso completan una oferta de las mejores dentro del segmento de cámaras de 4 Megapíxeles, compitiendo también con las de 5. ■



<http://www.canon.es>

PVP-R: 1.000 Euros

REPRODUCTOR MP3 IRIVER IFP 180T/190T/195-T

La tecnología de los reproductores MP3 mejora constantemente, gracias a lo cual es posible disponer de modelos ultraligeros, con una autonomía de funcionamiento de hasta 20 horas con una pila AAA, radio FM, almacenamiento de datos aparte de canciones y sin sacrificar ni un ápice la calidad de audio. La gama **iFP** de **iRiver**, comercializada por **Sistemas Ibertrónica** cumple con estos requisitos, con modelos de 128 MB, 256 MB y 512 MB de capacidad. ■



<http://www.ibertronica.es>

PVP-R: desde 237 Euros (modelo 180T)

combinación con los sonidos polifónicos. Gracias a estas tecnologías, el **Sharp GX10** se transforma en una consola recreativa móvil a la carta. Desde el portal **Vodafone Live!** y por un precio de 3 euros cada uno, es posible descargar juegos a elegir de entre un extenso catálogo donde no faltan clásicos tan adictivos como *Prince Of Persia*, *Arkanoid*, *Galaxian*, *Pac-Man*, *Puzzle Booble* o *Space Invaders* entre otros muchos.

Para quienes estén acostumbrados a los tradicionales y aburridos juegos de los teléfonos móviles, decir que los ofrecidos por **Vodafone Live!** son sencillamente deslumbrantes, reproduciendo con enorme fidelidad la estética y la jugabilidad de sus títulos homólogos en las máquinas recreativas o en los emuladores que posteriormente aparecieron en los **PC**, los **Mac** o en algunas consolas. Hay que acostumbrarse a manejar el teclado de forma óptima, pero pronto se alcanza un grado de control aceptable sobre los mandos. Por lo demás, la música y los gráficos asombrarán a más de uno, sobre todo teniendo en cuenta las dimensiones de la pantalla TFT con más de 65.000 colores. La rapidez de respuesta también es correcta, sólo mostrándose algo perezoso a la hora de cargar algún juego especialmente «grande» aunque sin restar mérito alguno a esta propuesta de **Vodafone** que sin duda abrirá nuevas puertas a la telefonía móvil, hasta ahora un tanto paralizada con los esquemas del pasado.

Melodías e Imágenes

Otro apartado de especial atractivo es el de las melodías e imágenes, con un catálogo realmente extenso de títulos donde elegir. La inmensa mayoría de las canciones se encuentra en formato **MIDI**, aunque la mayor parte tienen un sonido agradable y resultón. Por último, si lo que se desea es enviar mensajes gráficos, también se podrán encontrar infinidad de animaciones e imágenes para todo momento y ocasión. En definitiva, una propuesta ciertamente atractiva por parte de **Vodafone** que a buen seguro cosechará un gran éxito entre los usuarios móviles. ■



En la WEB corporativa de la compañía tenéis toda la información sobre terminales y las diferentes especificaciones de cada uno.



La conexión a Vodafone Live! a través del móvil es un ejemplo de rapidez y efectividad, con una navegación extremadamente sencilla y un acceso directo a los diferentes servicios de Vodafone muy intuitivo. Con un click se accede a todo.



Lista de juegos

Destacan los clásicos, conversiones «pixel perfect» de los originales

Com2us
Bowling [01]
Gilder Action
Tennis [02]
Business Man
Seed
Rebel Pebble
Reversi

Gmode
Stormy Sight II [03]
Kung Fu
Sub vs Destroyer
G-mode Poker
Skip and Hops

Handy Games
007 Ice Racer

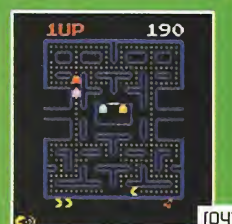
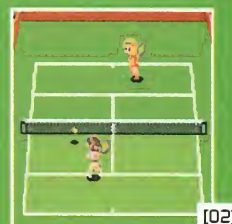
Living Mobile
Star Exceed

Namco
Pacman [04]
Mr Driller
Mini Galaxian
Xevious [05]
Gator Panic
Galaga [06]

Sumea
Santa's Challenge
Zoy's Rescue Mission 1

Taito
Arkanoid
Bubble Bobble
Puzzle Bobble [07]
Space Invaders [08]
Darius Gate

Gameloft
Prince Of Persia [09]
Siberian Strike





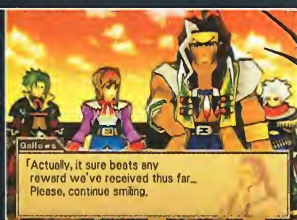
■ Primal.....036 »



■ Mortal Kombat D.R.040 »



■ S.W. Las Guerras Clon .044 »



■ Wild Arms 3.....046 »

- Formula One 2002048
- G.P. Challenge050
- Rally Fusion052
- A.T.V. 2: Q.P.R.....054
- Disney Golf.....056
- Island Xtreme Stunts057
- Spyro: Enter The D.....058
- Eggo Mania059
- Legends Of Wrestling 2 060
- Manager De Liga 2003 ..061
- Dynasty Tactics062
- Superman: S.O.A.063
- Big Mutha Truckers064
- Defender.....065
- Alpine Racer 3066
- Gun Grave067
- Minority Report068
- Robotech Battlecry.....069
- Battle Engine Aquila070
- The Scorpion King072



por << Dani3po >>



Tu compañero de aventuras
Scree, la pequeña gárgola, podrá
 escalar las paredes de piedra.
 Además, será capaz de poseer algunas
 estatuas durante un tiempo limitado.



**<El tatuaje y los
 brazaletes de
 Jen indicarán su
 nivel de energía
 a través de su
 resplandor>**



*Cuando llegue al mundo de Aquis,
 Scree se enfrentará a un grave pro-
 blema a solucionar: su protegida
 Jennifer no sabe nadar.*



PRIMAL

Morirías por entrar, matarías por salir

*Cuando lleguemos al
 coliseo de la ciudad
 Feraí tendrá lugar una
 batalla en la que com-
 probaremos el verda-
 dero poder de nuestro
 compañero Scree, que
 se encuentra oculto
 bajo el aspecto de una
 pequeña gárgola.*

Llevamos más de dos años escuchando hablar de este título y la verdad es que la intriga se apoderaba peligrosamente de nosotros hasta que a comienzos del pasado año viajamos a **Cambridge** y comprobamos que el largo tiempo de desarrollo estaba más que justificado. Desde entonces, os hemos ofrecido detallada información sobre la evolución de un juego que, salvo catástrofes de última hora, estaba llamado a liderar el género de las aventuras en tercera persona para **PlayStation 2**. Ahora, con la versión final en la bandeja de nuestras consolas, es hora de comprobar si la promesa se ha cumplido.

DualShock 2			
	Hab. Secundaria	L1	Golpe Giratorio
	Rechazar Lucha	R1	Defensa
	Acción	Le	Golpe Izdo.
	Ayuda	R2	Golpe Dcho.
	Transformación	Select	Cambiar Person.
	Dirección	Start	Pausa/Opciones
	Rotar Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

Primal supone una arriesgada apuesta por parte de **Sony**, y un gran voto de confianza en un no demasiado grande equipo de desarrollo europeo (entre el que encontramos incluso a un español). En un género tan trillado en **PS2** como el de las aventuras en tercera persona, es imprescindible aportar algo nuevo para destacar entre la multitud de lanzamientos, y este juego posee toneladas de elementos antes nunca vistos o, al menos, nunca tratados de semejante manera. La piedra angular de **Primal** es, como suele suceder en las producciones que se salen de lo corriente, una idea brillante. Un mundo que se encuentra entre el de los vivos y el de los muertos, y

que está concebido para ofrecer al jugador que se atreve a adentrarse en él un auténtico desafío. Olvidaos de la típica aventura en tercera persona llena de saltos, objetos que recoger, armas flotando en el aire o fases de **Bonus**. El mundo de **Primal** es oscuro y peligroso, pero a la vez irremisiblemente atractivo, lo mismo que su protagonista. **Jennifer Tate (Jen para los amigos)** es una joven camarera que ve cómo su vida se transforma en sólo una noche. Un gigantesco demonio rapta a su novio **Lewis** y la hiere gravemente a ella, dejándola tendida en coma en la cama de un hospital. Pronto será despertada de su sueño y llevada al universo de **Primal**, donde todo es extraño para ella. Su pigmalión en esta aventura será **Scree**, una pequeña gárgola sobre la que también tendremos control en todo momento (podremos alternar



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADA: CAMBRIDGE STUDIO
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 4
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 400 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SI
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Cuando Jen y Scree lleguen a Volca descubrirán las extrañas costumbres de sus habitantes.

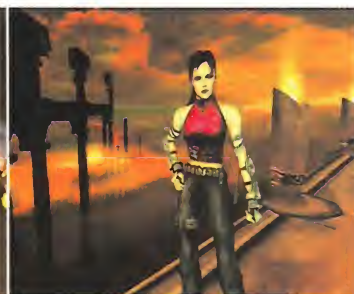
Entre los dos personajes pulsando **Select** en el mando). A pesar de estar dividido en cuatro grandes mundos, el juego de **Sony** está concebido como una unidad. Avanzando por él lo primero que nos llamará la atención será el hecho de que la protagonista carece de salto. Efectivamente, en **Primal** se ha prescindido del elemento plataformas. En su afán por crear un universo coherente, los programadores de **Cambridge Studio** han decidido eliminarlo, al considerarlo poco realista. Desde luego no se echan de menos, ya que no conozco ninguna región del planeta que se encuentre estructurada en pequeñas porciones de terreno separadas por grandes saltos. Así pues, el desarrollo se divide a partes iguales entre la exploración y los combates. El primero de los apartados está resuelto de una forma inteligente y efectiva. En cada uno

de los cuatro mundos nos encontraremos un problema principal que deberemos resolver. En **Solum**, el primero de ellos, tendremos que encontrar al desaparecido heredero del rey de los **Ferai**. En **Aquis**, el reino acuático, investigaremos la causa de la contaminación de sus aguas, que está acabando con sus habitantes. Además, la relación con los habitantes de cada zona (cuatro tipos de seres completamente diferente con su propio lenguaje, cultura y comportamiento) enriquecerá esta trama principal con sub-tramas que nos ayudarán a comprender la importancia de nuestra misión y a llevarla a cabo satisfactoriamente. Uno de los problemas de las aventuras llega cuando nos encontramos en un punto muerto y no tenemos idea sobre el siguiente paso a dar. Los programadores han solucionado este punto creando un sistema

Cada una de las formas demoníacas de Jennifer cuenta con su propia forma de ataque. Cuando la protagonista no pueda transformarse tendrá que defenderse con un puñal. Afortunadamente esto no suele ocurrir muy a menudo.



Primal incluye tres opciones de visualización diferentes: 50 y 60 Hertzios y escaneo progresivo para los televisores que soporten esta opción.



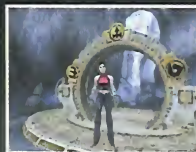
Habilidades

Gracias a sus mutaciones demoníacas Jen obtendrá habilidades muy útiles para avanzar en el juego, como un súper salto o un movimiento acelerado.





Detalles



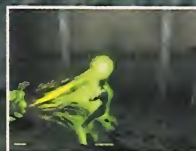
LAS PUERTAS

Gracias a estos mecanismos **Jen** podrá trasladarse de un punto a otro del mismo mundo y entre ellos sin necesidad de recorrer a pie grandes distancias. Ella y **Scree** deben activarlas a la vez.



EN COMA

La parte mortal de **Jennifer**, la que aún está en el plano de los humanos, **Mortalis**, permanece en la cama de un hospital.



ENERGÍA

Gracias a **Scree**, **Jen** podrá reponer su energía. Algo necesario para mantenerse en cualquiera de las cuatro formas demoníacas posibles.



GALERÍA DE ESCENAS

Al completar el juego se desbloqueará esta opción. Gracias a ella podremos visualizar cualquiera de las escenas cinemáticas que aparecen en el juego.

El Nexus

El punto de unión entre los cuatro mundos de Primal

Esta es la primera zona que visitará **Jennifer**, a la cual deberá regresar cada vez que quiera transportarse a otro de los mundos que componen **Primal**. En este desolado paraje habita **Chronos**, una criatura anclada a una máquina y que vigila que el orden natural que rige el universo se encuentre en equilibrio. Pero las fuerzas del mal, personificadas por **Abaddon**, no quieren que lleve a cabo su misión reguladora.



de ayuda a través de **Scree**, que nos orientará en todo momento. El otro apartado importante, los combates, han sido tratados de una forma independiente al resto del juego. Cuando nos encontremos con algún enemigo (cosa que ocurrirá con bastante frecuencia), la pose de **Jennifer** cambiará, adoptando una posición diferente. Entonces se habilitarán los botones L y R del mando para realizar los distintos golpes y cubrirnos. Dependiendo de la intensidad con la que los pulsemos realizará diversos ataques, pudiendo llegar a encadenar largos *combos*. Incluso cuenta con golpes finales, al estilo *Mortal Kombat*. En ninguna otra aventura anterior se ha concedido tanta importancia a este apartado, y esto se nota.

En cada una de las transformaciones demoníacas de **Jennifer** las armas cambiarán, desde las garras de los *Ferai* a los látigos de los *Wraith* o las armas de fuego de los habitantes de *Volca*. Estas cuatro mutaciones concederán a **Jen** habilidades especiales, indispensables para superar determinadas

<El motor gráfico de Primal es el más potente visto hasta la fecha en PlayStation 2>

zonas. La energía necesaria para mantenerse en esta forma la adquiriremos de **Scree**. No es la única ayuda que obtendremos de este personaje. Su colaboración será fundamental para abrir algunas puertas, poseer ciertas estatuas o escalar paredes. El apartado técnico de

Primal no tiene comparación con ningún otro título, y no sólo por su calidad, sino por la forma en la que ha sido concebido todo el entorno. Inmensas extensiones sin solución de continuidad, inexistencia de cargas dentro de cada mundo y una fluidez total. El diseño de los escenarios nos dejará con la boca abierta, desde las ciudades entre montañas de *Aetha* a las grandes lagunas de *Aquis*, la arquitectura de **Primal** recrea un paraíso oscuro y vibrante, alejado de los plácidos entornos o los universos *hi-tech* de otros títulos. Verlo para creerlo. Es difícil calificarlo, ya que la audacia de los programadores no tiene referentes, pero una cosa está clara: **Primal** es el revulsivo que necesitaba el género, y marcará un antes y un después. ■

PRIMAL

CONCLUSIÓN

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El sistema de juego es original y muy atractivo.
- [+] El carisma de todos los personajes del juego.
- [+] El sistema de pistas a través de **Scree**.
- [+] El doblaje al castellano es perfecto.

GRÁFICOS: Los entornos de **Primal** son gigantescos y muy bellos. El diseño de los personajes es impresionante.

9.6

AUDIO: El juego cuenta con sonido Dolby Surround Pro Logic II. Además, las voces están dobladas al castellano.

9.3

JUGABILIDAD: El control es sencillo y a la vez muy completo. Las luchas son muy divertidas y la aventura muy intensa.

9.3

DURACIÓN: Los cuatro mundos te mantendrán enganchado un buen número de horas. Muy superior a la media del género.

9.4

Si buscas una aventura diferente y a la vez calidad en todos y cada uno de los aspectos, **Primal** es tu juego. Una vez que caigas en sus tenebrosas redes te atraparás sin remisión.

PlayStation 2

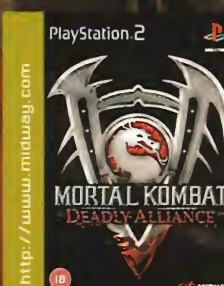
Reseña Oficial: Reseña

9.4
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Doc >>



http://www.midway.com

PlayStation 2



18

MIDWAY



MORT

Jugando con la muerte

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADORA: MIDWAY
- DISTRIBUIDORA: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 12 + 11 SECRETOS
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 163 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Desde 1993, la saga creada por John Tobias ha ido ganando adeptos entre los poseedores de casi cualquier sistema de entretenimiento doméstico, gracias a su violento desarrollo y a su peculiar jugabilidad. Al fin, con **MK: Deadly Alliance**, los usuarios de PS2 tendrán la oportunidad de disfrutar con la última y más trabajada entrega de la saga, cuya calidad supera, en todos sus apartados, a la de cualquier otro *Mortal Kombat* creado hasta la fecha. En esta ocasión, **Ed Boon** en solitario (con la inestimable ayuda de un pequeño grupo de desarrolladores), ha sido el encargado de dar forma al primer *Mortal Kombat* que, al fin, deja en un segundo plano los famosos *fatalities* y da al apartado de la jugabilidad la importancia que se merece en un título de sus características. El número de personajes seleccionables ha aumentado considerablemente con respecto a *MK IV* y las posibilidades que cada uno de ellos ofrece son amplísimas. A diferencia de las anteriores entregas de la saga, todos los personajes han sido diferenciados y equilibrados, hasta el punto de que los botones de ataque funcionarán de diferente forma para cada luchador y técnica.

<Mortal Kombat: Deadly Alliance puede presumir de ser el más jugable, detallado y completo de la saga MK>



Modo Konquest

Tutorial y método para conseguir extras

Junto al modo *Arcade* encontraremos un original modo llamado *Konquest*, a través del que conoceremos con detalle las técnicas de lucha de cada personaje, sus mejores *combos*, su historia, e incluso conseguiremos dinero para el modo *Krypt*.



Detalles



HISTORIA DE MK

Entre los extras encontraremos un video que muestra los orígenes de *MK*, comentado por Ed Boon, Dan Forden...



TEST YOUR MIGHT

Estas pequeñas pruebas nos harán ganar valiosas cantidades de dinero que luego intercambiaremos por extras.



EXTRAS

El perfil de cada uno de los personajes del juego también estará oculto entre los 667 extras del modo *Krypt*.

AL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Deadly Alliance 2		
○ Ataque 4	L1	Cambiar Técnica
□ Ataque 1	R1	Ataque Especial
× Ataque 3	L2	-
△ Ataque 2	R2	Block
○ Dirección	Select	-
↑	Start	Pausa/Comenzar
↓	L3	-
←	R3	-

Las conocidas rutinas de ataque y defensa con las que podíamos vencer con cualquiera de los personajes a los oponentes controlados por la CPU en las primeras entregas de la saga, no tienen cabida en la dinámica y nivelada jugabilidad de *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Además de los típicos golpes especiales, todos los luchadores del juego tienen la capacidad de modificar su técnica de lucha a voluntad en cualquier momento del combate. Así, con un sólo botón, seleccionaremos entre las tres técnicas de lucha disponibles para cada personaje (una de ellas implica el uso de arma blanca). Este elemento añade una gran profundidad al apartado jugable, y no sólo por el hecho de tener a tres personajes en uno, sino por el gran abanico de posibilidades que se abrirá ante nosotros en el terreno de los *combos*. Con un poco de práctica y

habilidad, cualquier jugador será capaz de realizar *combos* de hasta 10 golpes, que implican el uso de las tres diferentes técnicas de combate en una misma serie de impactos. Completando su jugabilidad, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* incluye también llaves cuerpo a cuerpo, diversos *power-up* (aumentar energía, amplificar el daño infligido al oponente, etc.), *combos* aéreos y, cómo no, los famosos *fatalities*. En esta ocasión, todos y cada uno de los personajes poseen un único *fatality*, de muy simple consecución, en el que ni siquiera será necesario el exacto posicionamiento de nuestro personaje en pantalla. El hecho de poseer un sólo *fatality* por personaje no le resta a *MK:DA* ni un ápice del alto componente «gore» que siempre ha caracterizado a la saga. A lo largo de cada uno de los combates, litros de sangre saltarán del cuerpo de los contrincantes (sobre todo con el uso de armas), y, al finalizar cada *round*, podremos observar cómo la cara de los personajes se abulta con todo tipo de heridas y hematomas. ☞





The Krypt

El MK con más extras

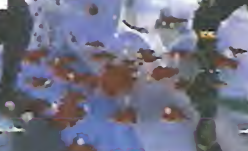
Nada menos que 667 son los variados extras que se ocultan en las catacumbas de **Mortal Kombat: Deadly Alliance**.



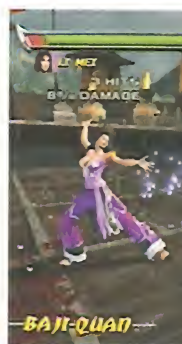
por << Doc >>



El apartado gráfico de MK:DA es comparable al de títulos como *Virtua Fighter 4* o *Tekken 4*.



El video musical «Immortal» del grupo Adema se encuentra entre los numerosos extras del juego.



LOS NUEVOS FATALITIES

En **MK:DA** sólo podremos ejecutar un fatality por personaje, aunque con la ventaja de que resulta más simple hacerlos que en anteriores **MK**.

La realista representación de este tipo de efectos producidos en el cuerpo de los personajes no es la única virtud de un motor gráfico que, por extraño que parezca, puede llegar a codearse con el de títulos de la talla de *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*. Con Carlos Pesina a la cabeza (hermano de Daniel, actor que encarnó a Johnny Cage en las tres primeras entregas de la saga), el equipo de animadores y diseñadores gráficos ha conseguido dar un aspecto muy real a los luchadores, gracias a un altísimo nivel de detalle visual y a un eficiente empleo de las más avanzadas técnicas de *motion capture*. Los escenarios son muy amplios y poseen una gran cantidad de elementos, tanto decorativos como interactivos (bloques de hielo que podremos destruir, fuentes que escupen ácido y restan energía, etc.). La calidad general del título de Midway se ve aumentada considerablemente con la inclusión de un nuevo modo de juego llamado *Konquest*, que servirá para aprender a manejar a cada uno de los diferentes personajes y para conseguir diferentes tipos de moneda. El original método creado por Midway para activar los extras del juego nos obligará a «aho-

rrar» una buena cantidad de monedas para canjearlas más tarde en el modo *Krypt*. Dicha modalidad oculta un total de 667 extras, entre los que encontraremos ilustraciones (escenarios, cómics, *renders* y *sketches*), videos, personajes secretos (**Jax**, **Frost**, **Mokap**, etc.), nuevos escenarios, trajes alternativos, perfiles, documentos varios, etc. Jugabilidad, gráficos, modos de juego, extras... Todos estos detalles convierten a **Mortal Kombat: Deadly Alliance** en la mejor entrega de la saga de Midway.

<Al fin, la jugabilidad y los combos cobran mayor importancia que los fatalities en un MK>

MORTAL KOMBAT: D.A.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El apartado gráfico de MK:DA es sobresaliente.
- [+] La posibilidad de utilizar tres técnicas de lucha.
- [+] Ningún otro beat'em-up posee 667 extras.
- [+] Se echan de menos personajes como Liu Kang.

GRÁFICOS: Por primera vez, una entrega de la saga MK puede codearse con las esmerillas contemporáneas del género como VF4.	9.2
AUDIO: La banda sonora le da un aire épico y emocionante a los combates. Las voces son tan buenas como en los demás Mortal Kombat.	8.8
JUGABILIDAD: La posibilidad de utilizar tres diferentes técnicas de lucha con cada personaje es de lo más original y divertido.	9.2
DURACIÓN: El modo Konquest y los 667 extras auguran una larga vida al más completo de todos los Mortal Kombat aparecidos.	9.0

CONCLUSIÓN

Con MK:DA, Midway ha dejado un poco de lado los Fatalities y ha concentrado sus esfuerzos en el apartado de la jugabilidad. Sin duda alguna, el mejor y más completo MK de la saga.

PlayStation 2

Revisión Oficial - España

9.2
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



LAS GUERRAS CLON ESTÁN LEJOS DE ACABAR



Página Web Oficial de Star Wars www.starwars.com

STAR WARS LAS GUERRAS CLON

Donde acaba el Episodio II, comienza tu batalla.

Defiende la República por tierra y aire en las campos de batalla de seis mundos diferentes. Lucha en cuatro modos multijugador; estrategia por equipos, deathmatch, rey de la montaña y resistencia en cooperación, o toma el papel de Mace Windu, Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi y dirige a tus tropas clon hacia la victoria en una campaña épica. Tu misión: ¡Derrotar a los ejércitos Separatistas!



Libra batallas cuerpo a cuerpo y en campo abierto.



Combate a través de 16 misiones en seis inmensos mundos.

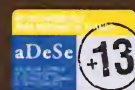


PlayStation 2



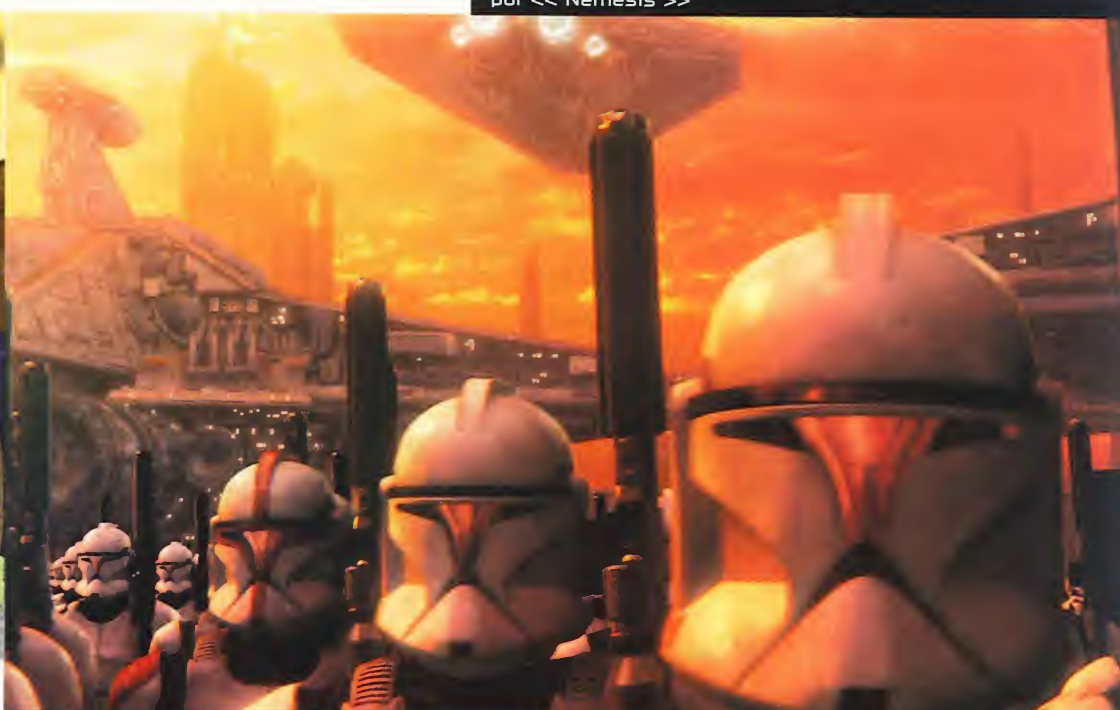
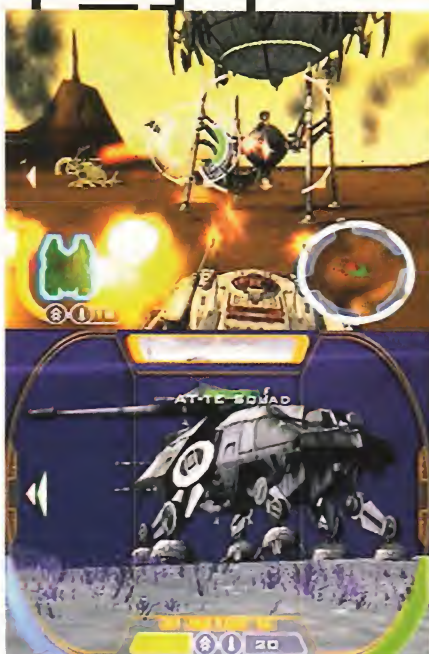
www.swclonewars.com
www.espana.ea.com
www.lucasarts.com

© 2002 Electronic Arts Entertainment Company, LLC. All Rights Reserved. LucasArts and Star Wars are trademarks of LucasArts, Ltd. TM. El logotipo de Nintendo GameCube y el texto "GAMECUBE" son marcas registradas de Nintendo. El logotipo de "PlayStation 2" y el texto "PS2 Family" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





por << Nemesis >>



http://www.lucasarts.com



STAR WARS LAS GUERRAS CLON

Alístate en la contienda más decisiva de la saga Star Wars

FICHA TÉCNICA

- COMPañIA: LUCASARTS
- DESARROLLADORA: PANDEMIC STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 16
- VEHÍCULOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORIA CARGO: 133 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 62.45 €

ΛΧΠΟ

Aunque ni mucho menos desvela cómo acabaron las míticas Guerras Clon (aunque nos tememos que bastante mal, por lo que cuenta **Obi Wan** en *Una Nueva Esperanza*), este videojuego sí cumple la promesa de mostrar lo sucedido justo después de la batalla de *Geonosis*, punto de partida del conflicto bélico más determinante del universo *Star Wars*. Podrás revivir «en vivo y en directo» los impresionantes 40 minutos finales del *Episodio II* y participar en batallas posteriores en muchos otros planetas, habitados por multitud de razas diferentes. En el *Making Of* de *Las Guerras Clon* (una de las numerosas perlas escondidas en el interior de este DVD-ROM) los componentes de **Pandemic Studios** reconocen que su objetivo era ofrecer el equivalente terrestre de *Rogue Leader*, el mejor videojuego de *Star Wars* jamás creado



hasta la fecha. Les queda bastante para superar a los teutones **Factor 5**, pero la versión **GameCube** transmitió muy buenas vibraciones y no esperábamos menos de la adaptación a **PlayStation 2**. A través de su mecánica de shoot'em-up, *Las Guerras Clon* ponen en tus manos hasta seis vehículos diferentes, con los que brindarás transporte y protección al ejército de clones de la República en su guerra frente a las tropas separatistas del Conde **Dooku**. Muchas de las 16 fases que componen *Las Guerras Clon* se desarrollan a bordo del *TX-130 Fighter Tank*, un veloz deslizador fuertemente armado. Más adelante irás combinando su utilización con vehículos tan reconocibles como una *Republic Gunship*, una *speeder bike* o un *AT-X Walker*, el prototipo que dio origen al *AT-ST* imperial que tantos quebraderos de cabeza traería a **Han Solo** y sus amigos en la

PlayStation 2

○	Habilidad/Turbo	L1	Habilidad/Turbo
□	Disparo Secund.	R1	Zoom
×	Disparo	L2	Strafe/Giro
△	Cambio Cámara	R2	Strafe/Giro
○	Estrategia	Select	-
↑	Dirección	Start	Pausa
↓	-	L3	-
	-	R3	-

luna de *Endor*. En ocasiones incluso deberás descender del vehículo y combatir cuerpo a cuerpo con el enemigo, demostrando que los *Jedi* son aún más peligrosos en el cuerpo a cuerpo. El sable láser y el uso de la Fuerza serán tus únicos recursos en escenarios tan comprometidos como la batalla de *Geonosis*, con cientos de droides de federación saliendo a tu paso. Ciertamente, después de presenciar la electrizante batalla final del *Episodio II: El Ataque De Los Clones*, habría sido decepcionante ver en el juego un par de «muñecos» correteando por la pantalla. **LucasArts** prometió un espectáculo apabullante y lo ha cumplido sobradamente, aunque esta versión **PlayStation 2** haya perdido algo de esplendor gráfico respecto al juego de **GameCube**. Serás parte activa de multitudinarias contiendas con cientos de clones, droides y tanques destruyéndose unos a otros, dando forma a un auténtico caos bélico en el que tendrás que



A lo largo de las 16 fases tendrás control de tres personajes diferentes: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker.

Domina 6 vehículos distintos
Tendrás la oportunidad de pilotar vehículos totalmente inéditos en el firmamento *Star Wars*, como el AX-XT (predecesor del AT-ST) y el tanque TX-130 y otros ya vistos en el filme *El Ataque De Los Clones*, como la Republic Gunship, las speeder bike o un S.T.A.P.



y cambia para siempre el destino de la galaxia...



mantener la cabeza fría y los reflejos a punto para llevar a buen puerto cada una de las misiones y submisiones. La maquinaria militar de la Federación de Comercio te estará esperando en valles y montañas. Y es que si en *Rogue Leader* la mayoría de los combates se desarrollaban en el aire (perdón, en el espacio), toda la acción de **Las Guerras Clon** transcurre a pie de suelo, de tal forma que el enemigo aprovechará la orografía del terreno (montañas, desfiladeros...) para realizar emboscadas y destruir en cuestión de segundos tus tropas. Pese a controlar seis vehículos diferentes, cada uno dotado de sus propias armas secundarias, la mecánica de **Las Guerras Clon** es sencilla y divertida. Un fantástico doblaje al castellano, a cargo de las mismas voces del *Episodio II*, el sonido en

Dolby Surround Pro-Logic II y la siempre socorrida música de **John Williams** acaban dando los últimos toques para transmitir al jugador la sensación de formar parte de una gran superproducción de **Hollywood**, con batallas mastodónticas, cegadoras explosiones y toneladas de acción. En cuanto a los gráficos, **Pandemic Studios** ha hecho todo lo posible para reducir al mínimo las diferencias entre esta entrega de **PS2** y el original de **GameCube**. Si bien es cierto que han recurrido al casi ya olvidado efecto niebla para generar el escenario ante los ojos del jugador, la animación de los personajes a pie sigue siendo muy pobre y el motor es algo brusco cuando se ejecutan giros rápidos de cámara, no se ha reducido el número de enemigos en pantalla ni se ha escatimado en espectacularidad. **Star Wars: Las Guerras Clon** es una buena opción para los fanáticos de los *shooter* y, por supuesto, para los *fans* de la saga galáctica de **George Lucas**. Eso siempre y cuando ya tengas en casa *Bounty Hunter*, hoy por hoy el mejor juego de **Star Wars** para **PS2**. Dado que es bastante improbable que lleguemos a ver el insuperable *Rogue Leader* en **PS2**, **Las Guerras Clon** son una buena opción. Ofrece una mecánica bastante más animada que las de los dos *Starfighter* y aporta la novedad de mostrar unas batallas que no veremos en una pantalla de cine hasta mayo de 2005. ■

En *Alaris* tendrás ocasión de cabalgar sobre un *Maru*, una criatura originaria de *Kashyyyk*, el planeta de origen de los *Wookies* (la raza de *Chewbacca*).



Extras



LAS MISIONES BONUS
Son la llave para desbloquear los nueve extras ocultos.



GALERÍA DE BOCETOS
Aquí podrás deleitarte con una galería de vehículos y personajes...



MAKING OF
La gente de **Pandemic** te contará cómo crearon cada aspecto del juego.



GRESCA EN GEONOSIS
Participa en un «clon» del clásico *Smash TV* acompañado de un amigo.

SW LAS GUERRAS CLON

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Reproduce la espectacularidad del Episodio II.
- [+] Soberbio doblaje en castellano.
- [+] El modo Academia es un auténtico vicio.
- [+] El motor gráfico «rasca» un poco.

GRÁFICOS: Encomiable el esfuerzo por incluir todos los elementos del original de GC, aunque para ello recurre al efecto niebla.

AUDIO: Como siempre, EA ha cuidado al máximo el doblaje al castellano, recurriendo a los actores de doblaje del Episodio II.

JUGABILIDAD: Buen control de los vehículos, aunque no se puede decir lo mismo a la hora de manejar el personaje a pie.

DURACIÓN: Este DVD-ROM encierra un buen número de extras que te exigirán culminar cada misión sin un mínimo fallo.

CONCLUSIÓN

Bounty Hunter sigue siendo la opción nº1 en PS2 para los fans de SW, pero sería injusto negar la calidad de *Las Guerras Clon*. Es un buen shooter, aunque podrían haberse pulido más sus gráficos.

PlayStation 2

Revisión Oficial: Excelente

8.8
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



WILD ARMS 3

El tercer capítulo de una de las sagas RPG

Ficha Técnica

- **COMPañÍA:** SONY C.E.I.
- **DESARROLLADORA:** MEDIA VISION
- **DISTRIBUIDORA:** UBI SOFT
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 4
- **CAPÍTULOS:** 4
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS
- **HORAS DE JUEGO:** +40
- **MEMORY CARD:** 35 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€

Quickstart 2

- | | |
|--------------------|---------------------|
| ○ Cancelar/Cerrar | L1 Rotar Cámara |
| □ Tools/ASIV/Asist | R1 Rotar Cámara |
| × Acción/Aceptar | R2 Cambia Personaje |
| △ Menú Principal | R3 Buscar (más X) |
| ⬅ Dirección | Select Mostrar Mapa |
| ➡ Dirección | Start Mostrar Tools |
| ⬇ - | L3 - |
| ⬆ - | R3 - |

He de reconocer que uno de los RPG que más me ha influenciado fue *Wild Arms*. Tuve la suerte de disfrutar con él hace ya seis años en PSone y su recuerdo todavía cristaliza mi mirada y me traslada a todos y cada uno de sus parajes y situaciones. No se si fue su maravilloso entorno 2D, su fantástica historia, su hipnótica *intro* o aquella soberbia banda sonora que le acompañaba, pero *Wild Arms* hecho raíces en mi corazón y allí se quedó para siempre. Tres años después le eché el guante al segundo capítulo y aunque casi todos los valores permanecían intactos, exceptuando que ahora todo el juego estaba gobernado por motores 3D, quizá no caló en mí tan hondo como su antecesor. Además, en **Europa** no tuvimos la suerte de disfrutar con él. De ahí las tremendas ganas que tenía de probar las excelencias del tercer capítulo de la saga producida por **Sony C.E.I. (Japón)** y programada por **MediaVision**. *Wild*

Combates

En la variedad está el gusto

Poco ha cambiado el esquema de los combates desde la primera entrega, si exceptuamos un mayor dinamismo de los personajes en el escenario de batalla. Pero hay que reconocer que la variedad está fuera de toda duda ya que podremos combatir a pie, a caballo (sin duda los duelos más espectaculares) y a bordo de un vehículo llamado *Sandcraft*.

Arms 3 retoma todos los esquemas sagrados de su estirpe. Todos aquellos que conozcan la saga se sentirán tremendamente confortables con las señas identificativas de la serie, como la soberbia secuencia de introducción, el prólogo jugable, ahora son cuatro los personajes protagonistas en vez de tres, con los combates, los menús y con las dos grandes innovaciones que trajo consigo el segundo capítulo: la posibilidad de evitar algunos combates y el rastreo del mapeado en busca de nuevas localizaciones. La mayor novedad de esta tercera entrega se encuentra en el apartado gráfico y es la utilización del *cell-shading* y de un peculiar filtro constante en pantalla que nos transmite una acogedora sensación de cuento. Los cuatro protagonistas (*Drifters*) **Virginia**, **Clive**, **Jet** y





<El clasicismo, la solidez, una gran banda sonora y el carisma de los protagonistas vuelven a ser los argumentos de peso de Wild Arms>

más clásicas aparece en Europa gracias a Ubi Soft



Gallows, cada uno con una marcada personalidad y todos con un tremendo carisma, se mostrarán ante nosotros en el brillante prólogo jugable con el que da comienzo **Wild Arms 3**. Cuatro hombres (que me perdone la bella **Virginia Maxwell**) y un destino. Un destino que les une y les muestra una **Filgaia** yerma, desértica, baldía y totalmente devastada a la que espera un desenlace aún más terrible... El motor 3D que da vida a **Wild Arms 3** muestra, al igual que sus antecesores, caras opuestas. Por un lado la solidez (50 frames constantes) de



sus escenarios externos e interiores, no excesivamente grandes ni atestados de elementos animados o inanimados pero tremendamente correctos y no exentos de belleza plástica.

Y por el otro, la simplicidad de los combates, que aunque también mantienen el **frame rate** mencionado, son excesivamente lentos y simples para **PS2**. Afortunadamente durante la batalla, todos los personajes estarán en continuo movimiento, dando así la sensación de que suceden más cosas en pantalla. Asimismo, se han incluido espectaculares combates a caballo y a bordo de un **hovercraft** con más toques de estrategia. Los guardianes, llamados **Medium** en esta ocasión, gozan de apariciones gráficas de gran calidad pero nada que no hayamos visto en otros títulos. El apartado audio vuelve a contar con la soberbia batuta de **Michiko Naruke** y una elevada colección de melodías sublimes que definen de forma acústica a la perfección un **RPG** con marcados toques de **western** pero con multitud de elementos anacrónicos. No es tan brillante como la del primer **Wild Arms**, pero es que eso no era posible. A todo esto hay que sumarle un guión repleto de sorpresas, muchas horas de juego (más de 40) divididas



en cuatro capítulos, un buen ramillete de personajes secundarios de entidad y una cantidad increíble de **side quests** y secretos: **Millennium Puzzles**, **Abyss**, **Gunner's**

Heaven... Es posible que **Wild Arms 3** no esté en la cima tecnológica de los **RPG** pero su tremenda solidez y ese maravilloso toque rústico y sólido de todo sus apartados, fusión de lo mucho bueno y lo poco malo de sus antecesores, le convierten en uno de los más grandes y queridos del género. ■

Los orígenes de...

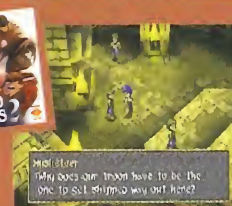
... **Wild Arms** se remontan al año 96 en formato **PSone**. Fue el mejor **RPG** del momento gracias al carisma de sus gráficos 2D, los tres protagonistas, su sólido argumento y la gran banda sonora. El segundo capítulo mantuvo casi todas esas cualidades bajo un entorno 3D, brillante en los escenarios pero muy pobre en los combates.



1996



1999



Detalles



RASTREO

Para encontrar nuevas localizaciones en **Filgaia** tendremos que rastrear el mapeado pulsando el botón Cuadrado.



¡MALDITOS PUZZLES!

Al igual que en los dos capítulos anteriores, en los **dungeons** nos enfrentaremos a **puzzles** de todo tipo y dificultad.



EL MAPAMUNDI

Una vez adquirido el mapa podremos surcar las vastas y desoladas tierras de **Filgaia** con mayor facilidad.

WILD ARMS 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es un digno sucesor de la saga **Wild Arms**.
- [+] La banda sonora vuelve a marcar diferencias.
- [+] Más de 40 horas de juego y muchos secretos.
- [+] Es una pena que no esté traducido al castellano.

GRÁFICOS: El **cell-shading** y un peculiar filtro constante en pantalla le dan un aire exclusivo. El motor 3D es sólido y efectivo. **9.0**

AUDIO: La banda sonora de **Michiko Naruke** vuelve a ser excepcional. Hay tres canciones cantadas. Los efectos cumplen perfectamente. **9.2**

JUGABILIDAD: Si conoces los otros **Wild Arms** te sentirás como pez en el agua y si no te adaptarán en muy pocos minutos. **9.2**

DURACIÓN: Calcula unas cuarenta horas de juego sin contar con los secretos: **Abyss**, **Millennium Puzzles**, **Gunner's Heaven**... **9.3**

CONCLUSIÓN

Wild Arms 3 es el mejor **RPG**, después de **FFX**, que ha aparecido en nuestro país. Sólido, muy largo, protagonistas carismáticos y una gran banda sonora. Su gran fallo es no estar en castellano.

PlayStation 2

9.2
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADORA: SONY STUDIOS LIVERPOOL
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COCHES: 22
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODOS DE JUEGO: 7
- MEMORY CARD: 615 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



FORMULA ONE

La más fiel representación de la temporada pasada de la F1



22 monoplazas

Existen 11 diferentes escuderías, y cada una con dos pilotos y sus respectivos coches. Aunque a primera vista puedan parecer iguales, cada coche tiene pequeñas pero importantes diferencias estéticas, que Sony C.E. ha sabido trasladar a la perfección a la pantalla. Sponsors, alerones, cockpits, cascos...



Quick Shock 2

○ Coment. Boxes	L1	Minar Atrás
□ Freno	R1	Control Salida
⊗ Acelerador	L2	Marcha +
△ Cambio Cámara	R2	Marcha -
⊞ Tracción/Freno	Select	Pedir Boxes
↑ Dirección	Start	Pausa
⬇ Acelerar/Frenar	L3	-
	R3	-



La importancia de los Boxes

Aparte de recibir las indicaciones pertinentes sobre el estado del vehículo en un pequeño gráfico situado en el margen inferior derecho de la pantalla, desde Boxes y a través del comentarista, también se nos pedirá que solicitemos ir al *Pit*. Las secuencias de los cambios de rueda y repostaje son soberbias.



2002

Si te gusta la **Fórmula Uno**, y no quieres que te roben ni un detalle, **Formula One 2002** es tu juego. Un título que tiene la particularidad de incluir numerosos elementos del «gran circo» que satisfarán a los usuarios más exigentes. Desde el apartado gráfico a la configuración del monoplaza, todo ha sido espléndidamente resuelto, haciendo especial hincapié en el control, que se convertirá en muy exigente, quizá demasiado, para aquellos que busquen más un *arcade* que un simulador. De esta manera, si sois de los que os gusta acelerar y disputar una carrera sin importaros daros algún «piñazo» por el camino, difícil lo tendréis con este juego, ya que el componente de simulación es muy acusado y cualquier distracción

En las primeras vueltas, al apertotonarse los coches, será cuando más «finos» deberemos ser con la conducción. Cuidado con las frenadas...



hará que tengáis que visitar boxes o, en el peor de los casos (cosa que ocurre bastante a menudo), retiraros de la carrera. De esta manera habrá que concienciarse para frenar antes de las curvas y no entrar como un loco, para adelantar con cuidado evitando el contacto con el resto de vehículos, para coger rebufo y hacer maniobras limpias... El apartado sonoro también merece destacarse, ya que **Sony C.E. España** ha recurrido a dos comentaristas de excepción, **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**, que amenizarán constantemente la carrera con sus comentarios e indicaciones. Quizá incluso podríamos decir que se han pasado un poco, ya que en ocasiones se hace irritante el escuchar una y otra vez las mismas frases y quizá deberían haber sido menos constantes para no restar protagonismo al sonido de los efectos. De todas formas, siempre es de agradecer estos esfuerzos por localizar los juegos. Respecto a los coches y circuitos, al ser un juego oficial, cuenta con todas las licencias de la temporada pasada, con lo cual los fanáticos de esta disciplina automovilística no echarán nada de menos. También merecen la pena destacarse las recompensas del juego, que van desde los créditos hasta una completa galería de imágenes y fotografías, pasando por un modo llama-

Los vuelos y los trompos son bastante fáciles de observar a nada que nos pasemos con el acelerador.

do Bonificación en el que podremos tratar de batir los records de los circuitos desbloqueados pilotando un coche de seguridad. El modo Espectador, en el que manejaremos las cámaras y disfrutaremos de una carrera sin participar en ella, pone la guinda a un título esmeradamente cuidado y que hace del gusto por el detalle su principal objetivo. Por último, no hay que olvidar que además del juego, el *pack* incluye un DVD Vídeo extra que ofrece un repaso oficial de la temporada 2001, con entrevistas a los pilotos, tomas desde diferentes ángulos y secuencias jamás vistas de las carreras de aquella temporada. En resumen, **Formula One 2002** es el título ideal para los fanáticos de la **Fórmula Uno**, que quieran vivir en sus casas las emociones de la simulación automovilística y que prefieran el realismo a la intensidad de un *arcade*. ■

Detalles



PEDRO DE LA ROSA

El piloto español, ausente la próxima temporada, es uno de los protagonistas de este juego.



PODIUM

Si aprendéis a tomaros las cosas con calma, podréis ocupar alguna de las posiciones del podio de ganadores.



PARRILLA DE SALIDA

Por detalles que no quede... Aquí tenéis la famosa chica que indica el tiempo que falta para el inicio de la carrera.

FORMULA ONE 2002

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tiene un montón de detalles interesantes.
- [+] Es un juego oficial, con todo lo que ello conlleva.
- [+] Gráficamente está muy conseguido.
- [-] A veces resulta demasiado exigente en el control.

GRÁFICOS: Genial representación de la intensidad de una carrera de Fórmula Uno, desde la parrilla de salida hasta los boxes.	9.3
AUDIO: El comentarista se hace realmente pesado al no parar de atormentarnos cada vez que hacemos algo, bueno o malo.	8.0
JUGABILIDAD: En ocasiones se hace complicado no salir de la pista, y terminar una carrera requiere mucha concentración.	8.2
DURACIÓN: Debido a su elevado nivel de exigencia, finalizar la temporada en los primeros puestos requerirá mucha paciencia.	9.0

CONCLUSIÓN

Muy completo en todos sus apartados y con la simulación como principal baluarte (a veces exagerada). El modo espectador y el DVD Vídeo son dos buenos extras.

PlayStation 2

8.8
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << The Scope >>



Mónaco será, como siempre, el circuito más espectacular.



Detalles



PEDRO DE LA ROSA
El piloto español participa en el juego a bordo de su Jaguar.



DOS JUGADORES
Para poder disfrutar con amigos, el juego incluye un modo de 2 jugadores simultáneos para poner en competencia nuestra destreza.



Las tremendas frenadas antes de cada curva serán los momentos más intensos de las carreras.

PlayStation 2

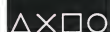
GRAND PRIX CHALLENGE

GRAND PRIX CHALLENGE

La Fórmula Uno al alcance de todos

Ficha Técnica

- COMPañIA: INFOGAMES
- DESARROLLADORA: ATARI
- DISTRIBUIDORA: INFOGAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 22 (11 EQUIPOS)
- CIRCUITOS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORIA CREAD: 53 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Los juegos basados en la **Fórmula Uno** suelen estar destinados a los fans más recalitrantes de esta disciplina deportiva. Un tipo de usuario que disfruta modificando la configuración de coche en múltiples apartados, muchos de ellos demasiado técnicos y que escapan al conocimiento de la gran mayoría. **Grand Prix Challenge** está pensado para todos aquellos que, teniendo afición por la **Fórmula Uno**, buscan un título que les haga disfrutar de esta disciplina automovilística pero que no les obligue a navegar por un intrincado menú de opciones de configuración. Así pues, aunque **G.P. Challenge** minimiza todos los apartados técnicos, ofrece todo el realismo y las sensaciones de la **Fórmula Uno** gracias a un apartado gráfico sensacional. Y todo en gran parte gracias a disponer de la licencia de la **FIA**, que permite a **Atari/Infogrames** disponer de todos los cir-

cuitos, coches y pilotos que conformaron la temporada ya finalizada. Respecto al juego en sí, lo que más destaca es su excepcional control, que hace que cualquier tipo de usuario, incluyendo aquellos que jamás han puesto sus manos en un juego de coches, pueda hacerse con él en segundos. Incluso en el modo más fácil de dificultad será el propio juego el que frene el coche y reduzca marchas para ayudar al jugador a negociar las curvas con la mayor solvencia. Por eso mismo recomendamos a los usuarios avezados que eviten este modo, o cada carrera se convertirá en un paseo triunfal sin ningún aliciente. Varios modos de juego y una presentación más que interesante completan un título que satisfará a los amantes de la **Fórmula Uno** que no quieran demasiados líos. ■



Oficiales
Circuitos, pilotos, escuderías y monoplazas reales

Gracias a contar con la licencia oficial de la **FIA**, **Grand Prix Challenge** nos permite disponer de la temporada 2002 al completo, desde los 17 circuitos hasta las 11 escuderías con sus 22 pilotos.



GRAND PRIX CHALL.

LO MEJOR Y LO PEOR	
[+]	El control es extremadamente sencillo e intuitivo, apto para todos los públicos.
[+]	El apartado gráfico es excepcional.
[-]	Le faltan detalles para ser sobresaliente.
	GRÁFICOS: Desde los circuitos hasta los monoplazas, todo está concebido con gran realismo y calidad.
	9.0
	AUDIO: El protagonismo recae en el sonido de los motores, que no es lo mejor del juego, y los derrapes e impactos de los coches.
	8.2
	JUGABILIDAD: La facilidad en el control hace que cualquier usuario, experto o no, se divierta desde el primer instante.
	8.8
	DURACIÓN: Si queréis probar todos los coches y ganar en todos los circuitos, tenéis Grand Prix Challenge para raro.
	8.7

CONCLUSIÓN

Si se busca un juego sencillo, que no presente complicaciones, y que sepa reflejar todo el espíritu del «gran circo» de la **Fórmula Uno**, **Grand Prix Challenge** es una excelente elección.

PlayStation 2

8.7

PUNTUACIÓN OFICIAL

<Un juego de Fórmula Uno con un acusado instinto arcade>

DualShock 2

○	-	L1	Mirar Atrás
○	Freno	R1	Cambiar Vísra
○	Acelerador	L2	Marcha -
○	Cambio Tracción	R2	Marcha +
○	Dirección	Select	-
○	Dirección	Start	Pausa
○	-	L3	-
○	-	R3	-

¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



Ahórrate 53,95

PlayStation 2

BLACK HAWK DERRIBADO

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

PS2 + CONTROLLER + TEKKEN TAG TOURNAMENT + DVD REMOTE CONTROL STEPS

299,95

Ahórrate 14,95

PlayStation 2

8MB MEMORY CARD

PS2 + CONTROLLER + TEKKEN TAG TOURNAMENT + MEMORY CARD

289,95

Ahórrate 25,95

PlayStation 2

PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION 2

299,95

PlayStation 2

KINGDOM HEARTS

59,95

¡Por la compra de cualquiera de nuestros packs de PS2 TE REGALAMOS una demo de Ratchet & Clank!



Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA DEL JUEGO de REGALO

TUROK EVOLUTION

PlayStation 2

TUROK EVOLUTION

29,95

AKKaim

¡PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO!!

PlayStation 2

SEÑOR ANILLOS

62,95

PlayStation 2

FIFA FOOTBALL 2003

62,95

PlayStation 2

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

62,95

PlayStation 2

PRO EVOLUTION SOCCER 2

54,95

PlayStation 2

GETAWAY

57,95

PlayStation 2

EL ZORRO

19,95

PlayStation 2

MEGAREX 3: NANOT. DISASTER

19,95

PlayStation 2

RUMBLE RACING

19,95

PlayStation 2

TEKKEN TAG TOURNAMENT

14,95

PlayStation 2

WOODY WOODPECKER

19,95

PlayStation 2

F1 CHAMP. SEASON 2000

19,95

IRREPETIBLE

2

CONTROLLER

14,95

THRUSTMASTER FIFA DUO PAD



NUEVAS TIENDAS

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106-107

CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski.

CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.

MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. Local B-45

VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 981 599 288

ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 945 134 149

ALICANTE
Alicante
C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 965 248 951
C/ Padre Mariana, 24 965 143 988
C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fuster-Jupiter 966 813 100
Eliche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959
Torrevieja C/ Fotografías Darbado, 13 965 709 984

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 950 260 643

ASTURIAS
Sijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 985 119 994

ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n

BALEARES
Palma de Mallorca
C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 971 883 140

BARCELONA
Barcelona
C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 934 860 064
C.C. La Maquinista, C/ Cristóbal Sanz, s/n 933 608 174
C/ Pau Claris, 97 934 126 310
C/ Sants, 17 932 966 923
C/ C. C. Diagonal Mar, L. 3660-3670 933 560 880
Badalona
C/ Soledad, 12 934 644 697
C.C. Montilla, C/ Olaf Palme, s/n 934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Barcentro, A-18, Sor. 2 937 192 097
Hospitallet C.C. Gran Vía 2, L. 11, Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
C/ Alcalde Armengou, 18 938 730 838
C.C. Carrefour 938 730 838
Mataró
C/ San Cristóbal, 13 937 960 716
C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7, Av. Castilla y León 947 222 717

CÁCERES
Caceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 927 626 365

CADIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur, L. C-17/18

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 340 053

CORDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n 957 468 076

CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón, Pol. Ind. A Gándara.

CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador, Av. Mediterráneo s/n L. 60

GIROÑA
Girona C/ Emili Grahit, 65 972 224 729
Figueras C/ Moreia, 10 972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión 958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630

JAE
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Muga, 6 941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
C.C. La Ballena, L. 1-5, 2 928 418 218
P. de Chel, 309 928 265 040
C.C. 7, Palmas, L. 208 928 419 848
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel Valís de la Torre, 3 928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta 928 792 850

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 11 987 429 430

MADRID
Madrid
C/ Precados, 34 917 011 480
P. Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225
C.C. La Vaguada, L. 1-038 913 782 222
C.C. Las Rosas, L. A-13, Av. Guadalajara, s/n 917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Gussola, 26 916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 613 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 916 374 703
Mostoles Av. de Portugal, 8 916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 916 562 411
Villalba C.C. Planetario, Av. Juan Carlos I, 46 916 492 379

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 968 321 340

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806

PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas, Av. Madrid, 37

PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Viala, L. 6, C/ Calvo Sotelo, s/n 986 853 624
Vigo C/ Eloyayen, 8 986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083

SEVILLA
Sevilla
C.C. Los Arcos, L. B-4, Av. Andalucía, s/n 954 675 223
C.C. Pza. Armas, L. C-38, Pza. Legión, s/n 954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20, C/ Viena, 2 925 285 035

VALENCIA
Valencia
C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237
C.C. El Saler, L. 32A, C/ El Saler, 16 963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 961 566 665

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - P. Zorrilla, 54-56 983 221 828

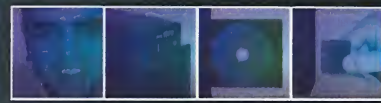
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 976 218 271

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet www.centromail.es



por << The ScOpE >>



Rally de Campeones

Se celebra en Gran Canaria y pone en liza a los mejores pilotos del mundial. Se compite con los mismos vehículos en un circuito en paralelo, para que, a igualdad mecánica, se vea quién es el maestro de los maestros. Puro espectáculo.



Todos contra todos, con los mismos coches y en el mismo circuito.

Detalles



FUEGOS ARTIFICIALES

A nuestro paso seremos obsequiados en ocasiones con este tipo de adornos.



LAS IMPRUDENCIAS...

...se pagan en forma de trompos o vueltas de campana, que nos harán perder un tiempo precioso.



SALTOS

Curiosamente se nos darán bonificaciones por realizar el salto de mayor longitud.

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

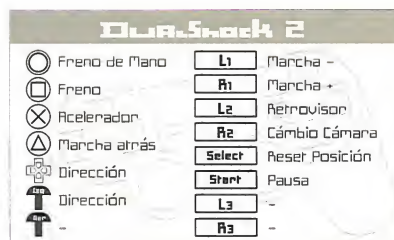
El rally de los campeones de Gran Canaria

Ficha Técnica

- COMPañIA: ACTIVISION
- DESARROLLADORA: CLIMAX
- DISTRIBUIDORA: PODEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 19
- CIRCUITOS: 19 (9 ESCENARIOS)
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORIA CARA: 98 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

Tras alucinar durante estas navidades con las bondades de los dos líderes indiscutibles del género, *Colin McRae Rally 3* y *W.R.C. II Extreme*, resulta complicado para cualquier otro título llegar a hacerles sombra si no se emplean unos recursos desmedidos. Por eso muchas compañías prefieren atacar por el lado de la originalidad, y aunque ofrecen juegos que no están del todo mal y quedan lejos de los líderes, procuran añadir elementos que puedan incentivar la compra. Este es el caso de **Rally Fusion**, que sin ser ni mucho menos un juego malo (tiene buenos detalles que muchos sabrán apreciar), basa su éxito en la representación del **Rally Of Champions**, del cual posee la licencia. Este rally tiene la particularidad de enfrentar a los mejores pilotos en duelos frente a frente en un circuito en paralelo y, lo mejor de todo, con los dos llevando el mismo coche. Se celebra en **Gran Canaria** y suele congregar a numerosos espectadores que tienen la oportunidad única de disfrutar del pilotaje de las estrellas del campeonato, todas juntas, y pilotando los coches de sus rivales. Pues bien, este es el principal atractivo de este juego, ya que permite tomar parte en el rally utilizando coches de tres categorías diferentes (A, B y C). Al principio partiremos desde la categoría C, con coches como un Ford Escort Mk 1, un Opel

Kadett un Toyota Rav 4 o un Buggy. En la categoría B, ya dispondremos de coches como un Lancia Delta Integrable, un Mitsubishi Lancer Evo, un Peugeot 206 o un Toyota Celica GT4. Si por fin alcanzamos la categoría A, disfrutaremos con los mejores y más emblemáticos vehículos del juego, como un Audi Quattro S1, un Opel Manta, un Saab 93 Turbo 4x4, un Lancia Stratos o un Peugeot 205 T16. Los pilotos también cambiarán según la categoría, y en la A estarán las estrellas del campeonato (con la ausencia de nuestro Carlos Sainz). Pero el juego no es sólo este modo, ya que se han añadido una gran cantidad de rallies «normales» en línea (y no en circuito cerrado como el



ROC), ambientados en diferentes escenarios, como nieve, desierto, una isla, un paisaje montañoso... Y todo aderezado por una gran cantidad de modos, desafíos y pruebas especiales que hacen de **Rally Fusion** un título muy completo, a pesar de sus limitaciones. ■

RALLY FUSION: ROC

LO MEJOR Y LO PEOR	
[+]	Tiene un montón de modos de juego.
[+]	Los coches son reales.
[+]	Gráficamente no llama nada la atención.
[+]	No está entre los mejores del género.
GRÁFICOS:	Después de disfrutar con los últimos títulos del género, la verdad es que Rally Fusion está bastante lejos de ellos.
AUDIO:	No son malos, pero pasan bastante desapercibidos. Los sonidos de los golpes y los derrapes no están nada mal.
JUGABILIDAD:	Es de lo mejor del juego, ya que desde el principio te picarás para conseguir acceder a los coches de las clases A y B.
DURACIÓN:	Gracias a sus numerosos modos de juego, el entretenimiento está garantizado durante bastante tiempo.
	7.8
	7.8
	8.0
	8.3

CONCLUSIÓN

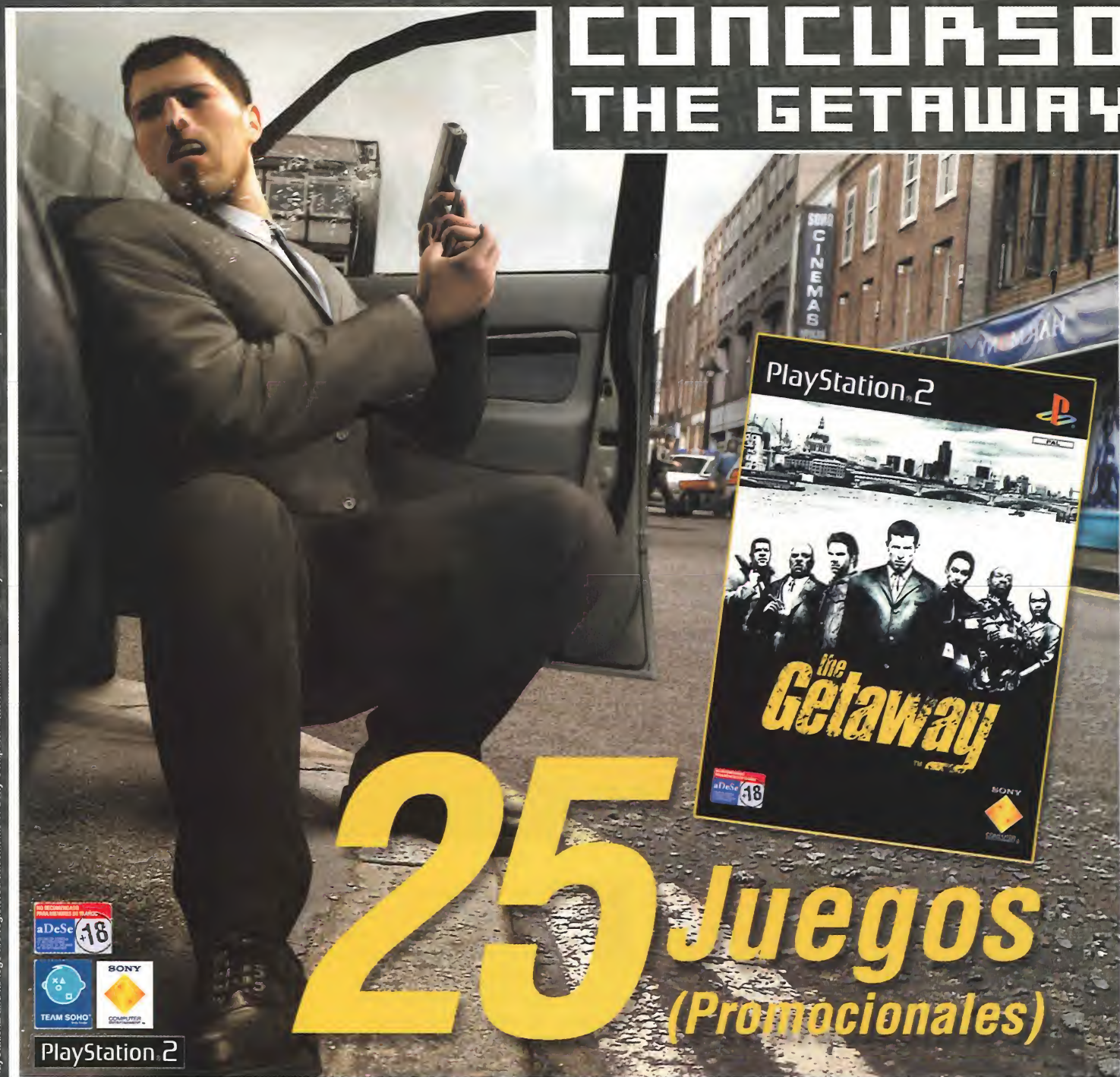
Sin llegar ni de lejos a poder competir con un Colin McRae o con el WRC, Rally Fusion es un título ideal para los que quieren disfrutar del Rally Of Champions. Aparte de esto, es un título muy normalito.



<Gran cantidad de modos, pilotos y coches reales son algunas de sus mejores cualidades>

CONCURSO
THE GETAWAY

PlayStation 2 and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS2" are registered trademarks of Sony Corporation. The Getaway © 2002 Sony Computer Entertainment. The Getaway is a trademark of Sony Computer Entertainment. The Getaway is a trademark of Sony Computer Entertainment.



Las calles de **Londres** se han convertido en un infierno, sólo tu puedes ayudar a **Mark Hammond** y **Frank Carter** a terminar con esta pesadilla en **The Getaway** para **PlayStation 2**. Si quieres ser uno de los 25 afortunados ganadores de un juego promocional de **The Getaway**, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero.

¿A quién secuestran al inicio del juego?

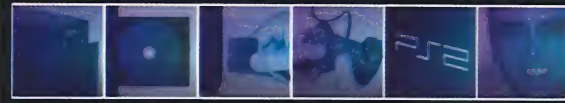
A) Al hijo B) A la mujer C) Al perro

CONCURSO "THE GETAWAY"

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5506** poniendo la palabra **PS2R01**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número **5506** el siguiente mensaje: **PS2R01 C**.



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.



por << The Scope >>



En muchas ocasiones nos subiremos por las paredes del circuito para atajar.

En la academia se nos enseñará a realizar todo tipo de acrobacias, desde caballitos hasta ponernos a dos ruedas. Todo un espectáculo sin descanso.



En el modo Desafío, tendremos que circular por una estrecha pista entre agua, como se ve en la pantalla.



ATV 2 QUAD P

Los Quads, una especie de híbrido entre una moto y un

FICHA TÉCNICA

- COMPANIA: RECLAIM
- DESARROLLADOR: AAA RECLAIM
- DISTRIBUIDOR: RECLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- EDICIONES: 2
- QUADS: 3
- CIRCUITOS: 15
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 154 KB
- OPCIÓN EX/ED H24: 51
- PVP RECOMENDADO: 59.95 €



La gran aceleración y la velocidad que alcanzan los Quads es impresionante.

Con este juego nos ha pasado lo mismo que con *Dakar 2*. Ambos son títulos cuyas primeras partes nos dejaron bastante fríos, pero que sus secuelas parece que han aprendido de sus errores pasados para ofertar jugabilidad y calidad a partes iguales. De hecho, cuando llegó a nuestras manos, jamás habríamos sospechado que este DVD encerrara tantas cosas interesantes. Podemos contar con los dedos de una mano los juegos de conducción pura sin coches como protagonistas que alcancen unos niveles aceptables, y al recibir uno de Quads, y con la experiencia previa, no pensábamos que éste iba a ser uno de ellos. Y es que *Quad Power Racing* tiene todo lo que un buen aficionado a la conducción pueda demandar: 15 extensos recorridos en 5 diferentes entornos, 2 estadios, 7 modos de juego para un jugador y 3 para dos jugado-



res. Esto para empezar, ya que si añadimos todo lo que corresponde a las acrobacias (que con la velocidad, es la otra columna sobre la que se sustenta el juego), que son nada menos que 30 movimientos espectaculares, lo que tenemos entre manos es un título cuidado, completo y con mucho que ofrecer. Pero no acaba ahí la cosa, ya que entre los 20 pilotos disponibles 10 son reales y pertenecen a la élite de esta modalidad (**Dana Creech**, **Kory Ellis** o **Tim Farr**), y podremos elegir entre 11 Quads, cada uno con sus particularidades dinámicas en cuanto a potencia, velocidad y maniobrabilidad. Así pues, de entrada *Quad Power Racing*, en cuanto a cifras, no tiene ningún tipo de lacra, y nos falta comprobar si una vez metidos en harina, es decir, compitiendo, es igual de interesante. Pues bien, además de poseer un control ejemplar a pesar de tener que combinar los controles de velocidad con las acrobacias (precisa de un pequeño periodo de adaptación hasta que se controlan las «pre-

QUADSHOCK 2

Turbo	L1	Bicicleta
Freno	R1	Precarga
Acelerador	L2	Cambiar Vista
Mirar atrás	R2	Golpear
Dirección	Select	-
Dirección	Start	Pausa
Accel./Frenar	L3	-
	R3	-

Los saltos estratosféricos estarán a la orden del día, para que durante el vuelo el jugador pueda efectuar el mayor número de trucos posible.



Academia

Dos tipos de entrenamiento: de control y de trucos. El primero nos enseña a manejar el Quad, y el segundo a realizar acrobacias.



Arcade

Correr y correr, intentando quedar en los primeros puestos para ir desbloqueando circuitos y nuevos Quads.



Carrera

Conviértete en una estrella de este deporte, subiendo tus niveles de habilidad y accediendo a Quads potentes.



Carrera única

Su propio nombre lo indica. Reta a diferentes adversarios a una única carrera en que lo único que importa es llegar el primero.



Contrarreloj

Mejora tus tiempos en las pistas desbloqueadas para conseguir mejores pilotos. Tú solo contra el cronómetro.

Detalles



ACROBACIAS

Puedes adornar cada salto con diferentes acrobacias.



QUADS

Poco a poco irás consiguiendo Quads más potentes.



DIFICULTAD

Tienes tres niveles de dificultad para comenzar tu carrera.



PILOTOS

Poco a poco desbloquea los mejores pilotos de esta disciplina.

POWER RACING

coche, nos ofrecen un juego variado y entretenido

cargas», que no es otra cosa que el impulso de los saltos), el motor gráfico y el aplomo de estos minivehículos son notables, ofreciendo siempre una suavidad y unas sensaciones que hacen que el jugador tenga el dominio de sus máquinas en todo momento. Respecto a los modos de juego, explicados en el cuadro que acompaña estas líneas, hay que hacer una mención especial al modo Estilo Libre. Aunque parece que se ofrece como una especie de relleno, quizá, con el tiempo, os parezca el más divertido. La cosa consiste en realizar una serie de acrobacias en un estadio repleto de rampas, y os aseguramos que engancha, ya que parece que sólo la imaginación del usua-



Desafío

Aprende a llevar tu Quad por los lugares más peligrosos, sorteando obstáculos y pasando por lugares poco accesibles.



Estilo libre

Pruebas de habilidad dentro de un estadio, con saltos estratosféricos, acrobacias increíbles y emoción total.

<Pocos sospecharían que una modalidad como los Quads pudiera dar lugar a un juego tan versátil y variado como ATV2>



rio es el único límite para realizar las maniobras más espectaculares. Respecto a los modos «tradicionales», ningún pero, ya que la emoción será constante, y debido a la orografía de los tramos los saltos serán continuos. Además, es posible «sacudir» a los rivales al más puro estilo *Road Rash* para descargar adrenalina. Sólo echamos de menos una calidad gráfica mejor, especialmente en los entornos, para redondear el juego. ■

ATV 2 QUAD P. RACING

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El equilibrio velocidad y acrobacias convierte a este juego en un auténtico reto.
- [+] Gran variedad de modos de juego.
- [+] El apartado gráfico es muy normalito.

GRÁFICOS: No son malos, pero no es lo más fuerte del juego. Cumplen dignamente pero podrían ser mejores.

8.5

AUDIO: Aparte de las canciones que escuchamos, el sonido de los motores de los Quads y demás efectos es correcto.

8.6

JUGABILIDAD: Muy divertido, tanto compitiendo en carrera como en el Estilo Libre, quizá nuestro modo favorito.

9.0

DURACIÓN: Dominar todas las acrobacias y completar todos los circuitos y los modos de juego llevará su tiempo.

8.8

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN

Muchos modos de juego, excepcional control, variedad de acrobacias y toda la jugabilidad imaginable. Si queréis alejarnos de los coches, no encontraréis muchos títulos mejores que éste.

PlayStation 2

Revista Oficial - España

8.8

(sobre 10)



por << De Lúcar >>



Aunque son muy poco habituales, con la práctica y algo de maña, de vez en cuando lograremos algún «eagle» o, lo que es lo mismo, dos golpes por debajo. Para conseguirlo hay que aunar fuerza, técnica y puntería.



Detalles



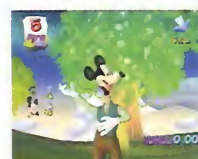
PUNTOS

Los grandes golpes nos aportarán monedas para comprar poderes.



TIENDA

Con las monedas podremos hacernos con golpes especiales y otras curiosas utilidades.



PERSONAJE OCULTO

Para ser campeones absolutos deberemos vencerle en un campo en medio de las nubes.

PlayStation 2



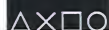
http://www.disney.es

DISNEY GOLF

Los dibujotes animados dan el golpe

FICHA TÉCNICA

- COMPRA: DISNEY INT.
- DESARROLLADOR: TQESOF
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 8 + 1 SECRETO
- CIACUITOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 366 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



Aunque no es uno de los géneros más prolíficos en PS2, cada día son más los juegos de golf en el catálogo de esta consola y, también, mayor la competencia. Hacerse con los personajes de **Disney** supone un importante salto para conseguir, al menos, distinguirse del resto de juegos e incluso ampliar el horizonte de posibles usuarios hacia la franja de los más pequeños. No suelen ser éstos el público habitual y, sólo por esta razón, deberían de haber cuidado más algunos detalles. El más importante, sin duda, el tema del idioma, sobre todo si tenemos en cuenta que para muchos chavales será la primera vez que tomen contacto con un juego de golf. Cuanto más hubieran facilitado la comprensión y más se hubieran extendido en las explicaciones, mejor. Si sabes que todo lo **Disney** atrae a un

determinado público, el infantil sobre todo, estás obligado a adaptarte a ellos. No basta con incluir personajes con un manejo muy sencillo y un pseudomodo Tutorial.

Una vez dicho esto, **Disney Golf** es un buen juego de golf con algunas particularidades realmente divertidas y originales.

Gráficamente, está a la altura de la mayoría de los productos **Disney** y sólo podemos objetarle que no hayan diseñado algunas anima-

<Debería estar traducido al castellano>

DISNEY GOLF

LO MEJOR Y LO PEOR	
(+)	Un juego de golf muy completo y divertido.
(+)	Los «extras» inventados son una genialidad.
(-)	Las animaciones podían haber sido más variadas.
(-)	Los textos deberían haberse traducido.
GRÁFICOS:	Todo tiene la apariencia y el sello inconfundible de la factoría Disney, pero podían haberse cuidado más las animaciones.
8.7	
AUDIO:	Los efectos especiales y sonidos en general están bastante bien. Los personajes hablan muy poquito y en contadas ocasiones.
8.5	
JUGABILIDAD:	Aunque pueda ser algo fácil para los habituados al género, su jugabilidad es buena y al alcance de todos los públicos.
8.9	
DURACIÓN:	Aunque la duración de un juego de golf es siempre considerable, algo nos dice que en esta ocasión es algo menor.
8.3	

CONCLUSIÓN

Un buen juego, pero un poco por debajo de lo que cabía esperar en un título asociado a una marca como Disney. Detalles como los textos y voces en inglés lo alejan un poco de los más pequeños.

PlayStation 2

8.5
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



RETOS DE DISTANCIA

Antes de cada golpe, se activará una ruleta y lo que salga afectará a nuestro tiro. Hay algunos increíbles.



por << Nemesis >>



A un especialista nada le detiene. Si hay que saltar un avión, sólo pregunta cuántas veces...



Detalles



BRICKSTER, EL SKATER
Realiza spins, ollies y grinds en una versión simplificada de Tony Hawk.



PUZZLES
Tendrás que cultivar las neuronas, además de agudizar tus reflejos.



MOTOCROSS MANIACS
Participa en una entrañable «copia» del clásico de Konami.

<Lánzate en paracaídas, patina, participa en persecuciones...>

ISLAND XTREME STUNTS

El emocionante mundo de los especialistas de cine visto por Lego

FICHA TÉCNICA

- COMPañIA: LEGO/E.A.
- DESARROLLADORA: SILICON DREAMS
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PRUEBAS: 25
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORIA CREAD: 1265 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49,95 €



Desde que se asoció con **Electronic Arts** en la fabricación de videojuegos, la juguetera **Lego** nos está asombrando con mejores y mejores lanzamientos para **PS2**. Si el mes pasado nos sorprendió gratamente la calidad gráfica de *Drome Racers*, **Island Xtreme Stunts** nos ha maravillado por las infinitas posibilidades de juego que ofrece. Como los anteriores lanzamientos del sello **Lego/EA**, esta aventura sobre especialistas de cine está destinada a los más pequeños. Aunque la calidad del juego es evidente a ojos de usuarios de cualquier edad, serán los benjamines de la casa quienes más alucinarán con todas las habilidades de **Pepper**, el protagonista, tanto sobre la tabla de skate como ejecutando todo tipo de acrobacias aéreas bajo la dirección del clon «Lego» de

Steven Spielberg. Ya sea persiguiendo al malvado **brikster** por una atestada autopista como realizando *Sky Surfing*, o resolviendo *puzzles*. **Island Xtreme Stunts** ofrece multitud de pruebas alrededor de un vasto escenario (confeccionado, por supuesto, a partir de piezas de construcción **Lego**) que el pequeño usuario puede recorrer tanto a pie, como en monopatin o en distintos vehículos. Y, como en *Grand Theft Auto*, los parajes más escondidos del mapeado ocultan pruebas extras tan espectaculares como realizar una caída libre desde lo alto de un acantilado. Gracias a sus gráficos en alta resolución, su estupenda banda sonora (con temas musicales de diver-



Silencio, se rueda...

El director que se incluía en los sets de Lego

Studios se encarga ahora de supervisar tu tarea como especialista de cine. Sigue sus indicaciones y te convertirás en una estrella del cine de acción.

Quickstart 2

Skate/Hablar	L1	Zoom cámara
Tirar Pizza	R1	Ajustar Cam.
Saltar	L2	Spin (Skate)
Jugar	R2	Spin (Skate)
Dirección	Select	-
Dirección	Start	Pausa
-	L3	-
-	R3	-

sos estilos amenizados por los divertidos comentarios en castellano de un locutor de radio) y su variedad y riqueza de minijuegos, **Island Xtreme Stunts** se consagra como uno de los mejores lanzamientos en **PlayStation 2** para niños de los últimos años. ■

ISLAND XTREME...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El gran número y variedad de pruebas.
- [+] La música y los gráficos en alta resolución.
- [+] No habrá niño que se resista a él.
- [-] La ausencia de minijuegos para dos jugadores.

GRÁFICOS: Pese a respetar la simplicidad del universo Lego, el juego ofrece gráficos en alta resolución y un gran colorido.

AUDIO: Como en GTA, una radio ameniza el juego con comentarios en castellano y música de los más diversos estilos.

JUGABILIDAD: El control del monopatin es un poco difícil. El resto del juego es la sencillez y la jugabilidad elevadas al cubo.

DURACIÓN: Las pruebas ocultas y la dificultad creciente de los puzzles asegurarán el interés de los chavales por este juego.

CONCLUSIÓN

Con mucho, el mejor videojuego producido hasta la fecha por Lego. **Island Xtreme Stunts** reúne puzzles, un juego de skate, carreras de coches, sky-surfing y un sinfín de pruebas más...

PlayStation 2

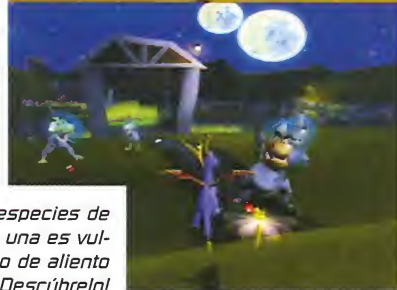
8.8
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



TEST



Alimenta a la libélula que te acompaña con ovejas y no perderás vidas.



Hay numerosas especies de enemigos y cada una es vulnerable a un tipo de aliento de dragón. ¡Descúbrela!

Muchos de los objetivos de cada mundo se presentan a modo de pequeñas pruebas.

Detalles



PODERES DE DRAGÓN

Podrás adquirir 4 tipos de aliento: Fuego, Burbuja, Hielo y Eléctrico.



LAS LIBÉLULAS

Atrapa las libélulas con aliento Burbuja y todo volverá a la normalidad.



MOVIMIENTOS

Esta vez **Spyro** puede escalar, planear, mantenerse en el aire, esquivar...



por << Anna >>



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

La senda del dragón aguarda buenas y malas sorpresas

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL INT.
- DESARROLLADORA: EQUINOXE ENT.
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 10
- PODERES DRAGÓN: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 177 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Que fuera un auténtico **boom** no quiere decir que ahora también tenga que serlo. El concepto del género de las plataformas ha evolucionado mucho y el usuario de este tipo de juegos cada vez es más exigente gracias a la tan buena y extensa oferta de títulos de este género. Ya no basta sólo con movernos por escenarios 3D en busca de diamantes y recolectando todo lo indispensable para poder progresar, ahora lo que se exige es que el **software** aproveche el potencial de los 128 bits con buenos gráficos e introduciendo, a ser posible, elementos de aventura y acción, como *Ratchet & Clank* o *Haven*. **Universal Int.** lo ha intentado, pero lejos se ha quedado de conseguir un producto competitivo y a la altura de las exigencias del mercado. **Spyro: Enter The Dragonfly** cumple los requisitos mínimos para ser un juego entretenido y una entrega renovada con respecto a sus antecesores en **PSone**, pues manteniendo el espíritu de la saga ha incluido elementos nuevos en la jugabilidad. Así pues, además de recoger joyas y capturar las libélulas, el jugador deberá hacer frente a divertidos minijuegos a bordo de un ovni, un tanque, un avión o un pez raya. También ten-

drá que ayudar a los aldeanos del lugar o bien pagarles una cantidad de joyas para poder progresar. Y todo ello con nuevas habilidades, ya que esta vez **Spyro** cuenta con 4 tipos de aliento de dragón (fuego, hielo, eléctrico y burbujas) que deberá utilizar dependiendo de la misión o enemigo que se le presente. El desarrollo del juego es totalmente libre, por lo que en cada uno de los 10 mundos el jugador se podrá mover con total libertad y hacer frente a los desafíos en el orden que mejor le convenga. Gráficamente apenas ha sido cuidado pues, por su apariencia y **engine**, bien podría pertenecer a la veterana de **Sony**. Es cierto

que se han incorporado nuevos movimientos al dragón, como esquivar ataques, pero su pobre motor gráfico hace que pasen desapercibidos. Y es que **Enter The Dragonfly** se engloba dentro de los plataformas básicos que quizá sólo gusten a los más peques. ■

DRAGONFLY 2

○ Aliento Dragón	L1	Mostrar Poderes
○ Cargar/Atacar	R1	-
○ Saltar/Planear	L2	-
○ 1ª Persona	R2	-
○ Dirección	Select	Inventario
○ Dirección	Start	Pausa
○ Rotar Cámara	L3	-
	R3	-

SPYRO: ENTER THE D...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Incluyen minijuegos a bordo de curiosos vehículos.
- [+] Uso de 4 tipos de aliento para cada situación.
- [+] Gráficos poco pulidos y algo poligonales.
- [+] El motor gráfico es bastante brusco.

GRÁFICOS: Decepciona que a estas alturas se presenten entornos vacíos, escenarios esquemáticos y personajes algo poligonales.	6.5
AUDIO: Es curioso escuchar las diferentes voces de las libélulas y el doblaje al castellano es bueno. La música, sigue la línea de la saga.	7.5
JUGABILIDAD: Con respecto a los anteriores Spyro, se incluyen novedades: pruebas cronometradas, minijuegos, 4 tipos aliento...	8.2
DURACIÓN: Cada mundo (10) aguarda alrededor de 10 objetivos a cumplir, más la recolecta de 600/100 joyas, dan para mucho juego.	8.5

CONCLUSIÓN

Se han incluido muchas novedades en la jugabilidad de la saga, pero gráficamente decepciona. Una lástima, pero la llegada de Spyro a los 128 bits pasará desapercibida y sin pena ni gloria.

PlayStation 2

7.9
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



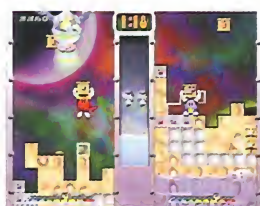
MINIJUEGOS

En cada uno de los 10 mundos hallarás un minijuego en el que controlarás un ovni, un tanque, un avión o un pez.

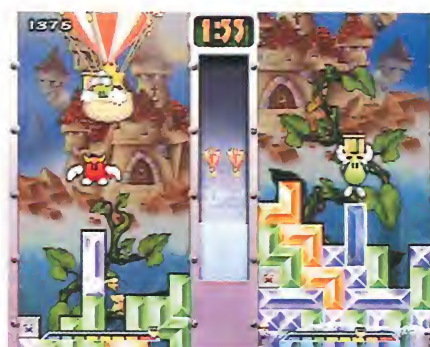
<Pilota un ovni, un tanque o un avión para salvar el mundo de los dragones>



Entre las piezas que caen, encontrarás objetos muy útiles que permiten aumentar las habilidades de tu personaje y debilitar al rival.



<Inteligencia, astucia y estrategia. Indispensables para derrotar al contrario>



Detalles



MAPA

Dependiendo del nivel de dificultad, tendrás que superar de 8 a 10 rounds en localizaciones distintas para vencer al oponente.



PERSONAJES

Sólo 8 estarán disponibles desde el principio, pero si finalizas las etapas activarás al resto. Cada uno posee distintas habilidades.

EGGO MANIA

De la simplicidad a la diversión... es más que un Tetris

Ficha Técnica

- COMPañIA: NEMCO
- DESARROLLADORA: HOTGEM
- DISTRIBUIDORA: PODEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 8 + 5 SECRETOS
- MODOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 59 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95 €

Si construyes una torre con muchos huecos vacíos, el agua la desestabilizará y caerán todas las piezas.

Original, divertido sobre todo y adictivo cuando menos. Esta versión libre del Tetris, nos invita a conocer el lado más competitivo del género. Como en el popular puzzle, habrá que construir una gigantesca torre con las piezas que caen para vencer al rival, pero la novedad es que los huecos vacíos que dejemos en el muro desestabilizarán nuestra construcción. Y si esos agujeros no son tapados o nuestro oponente nos arroja objetos especiales como martillos o bombas, nuestra torre acabará destruida por el torrente de agua que brota del suelo. Cada fase es un frenético duelo de piezas que van de un lado a otro del tablero, es una lucha encarnizada que pone a prueba nuestras habilidades como estrategas y, aunque está basado en el archiconocido esquema del Tetris, dos nuevos ingredientes se unen a su jugabilidad: inteligencia y astucia. Además,



DualShock 2

- Girar Pieza
- Girar Pieza
- ⊗ Colocar Pieza
- △ Rechazar Pieza
- Mover Personaje
- Mover Personaje
- Mover Personaje
- L1 Bajar Personaje
- R1 -
- L2 -
- R2 -
- Select -
- Start Pausa
- L3 -
- R3 -

Eggo Mania incluye 4 modos extras (Survival, Torneo, Personalizado y Score) y otro estilo de juego totalmente diferente al principal, donde la estrategia queda relegada por la habilidad de lanzar rápidamente objetos destructivos al contrario para derribar su torre. ■

EGGO MANIA

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Gráficos muy llamativos y bien contruidos.
- [+] Incluye dos tipos de juego con delirantes duelos.
- [+] Utilización del repertorio esquema de Tetris.
- [+] Escasa variedad de puzzles.

GRÁFICOS: No está mal. Empleo de efectos visuales, variedad de escenarios (podrían haber incluido más), simpáticos personajes...

8.2

AUDIO: La música es variada pero pasa totalmente desapercibida. Los efectos de sonido del agua, de las bombas... son perfectos.

8.0

JUGABILIDAD: Mantiene el esquema de lo que es un Tetris, pero incorpora nuevos elementos jugables. Sencillo, adictivo, divertido...

8.5

DURACIÓN: Contiene 5 modos extras más el principal con 8-10 fases. Y aunque lo completes... puedes continuar para mejorar tiempos.

8.0

Estilos de juego

Eggo Mania y Bomba

En cada uno de los 5 modos extras que contiene el título podrás escoger el estilo de juego que más te guste: Eggo Mania o Bomba. El primero consiste en construir, con las piezas que caen, una gran torre para impedir que el agua llegue a la cima. En el segundo, el objetivo es desestabilizar la torre de tu adversario con bombas y martillos (destruye filas con huecos vacíos) con el fin de que se derrumbe.

CONCLUSIÓN

Supera en diversión y vistosidad a muchos títulos como Tetris Worlds pues, aunque ya está muy visto este tipo de juegos, Eggo Mania merece la pena sólo por disfrutar de sus frenéticos duelos.

PlayStation 2

8.0
[sobre 10]
PUNTUACIÓN OFICIAL

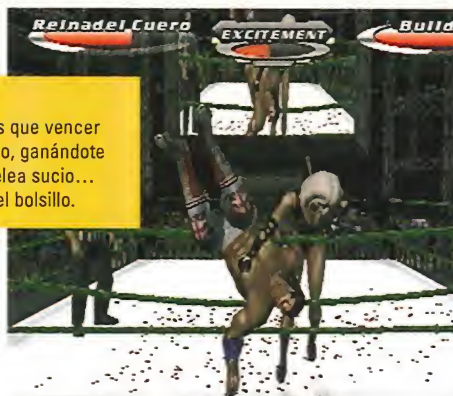


TEST



EL PÚBLICO MANDA...

En el modo Carrera no sólo tendrás que vencer a tus rivales, sino hacerlo con estilo, ganándote al público. Evita repetir golpes y pelea sucio... te meterás a los espectadores en el bolsillo.



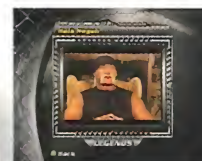
por << Nemesis >>

Detalles



CARRERA

Elige una de las tramas y conviértete en una estrella del wrestling.



ENTREVISTAS

Disfruta con los comentarios y anécdotas de boca de 20 leyendas de la lucha libre.



CREA TU PROPIO LUCHADOR

Modifica hasta el último detalle de su fisonomía y elige su estilo de lucha.

LEGENDS OF WRESTLING II

Para los nostálgicos del Pressing Catch...

FICHA TÉCNICA

- COMPRA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM SALT LAKE
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: +65
- MODOS DE JUEGO: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95 €

Dado que THQ sustenta la licencia de WWE, Acclaim realizó una jugada maestra al no centrarse en la liga de wrestling profesional, sino en las leyendas que la hicieron grande. De esa forma nació, hace poco más de un año *Legends Of Wrestling*, un simulador de lucha libre que reunía algunos de los mayores mitos de este deporte/espectáculo. A pesar de ofrecer un impresionante palmarés de luchadores, encabezado por **Hulk Hogan**, se echó en falta algunos nombres ilustres. *Legends Of Wrestling II* llega para solventar esa injusticia y presentar en PS2 algunas de las mejoras que ofreció la versión

Xbox del primer *Legends Of Wrestling*, como un desarrollo más fluido y veloz. Entre la nómina de más de 65 luchadores al fin encontramos al malogrado **André «El Gigante»** (al que muchos recordaréis por su papel en el filme *La Princesa Prometida*) y a **Roddy Piper** «El Gaiatero», ambos ausentes en la primera entrega. A pesar del esfuerzo realizado por Acclaim, se sigue echando de menos algunos de los nombres míticos que nos alegraron aquellos lejanos sábados de *Pressing Catch* en Tele 5, muchos años atrás. ¿Dónde está, por ejemplo, el **Último Guerrero**? ¿O **Jesse Ventura**, hasta hace poco gobernador de **Minnessota**? A

DualShock 2		
	Freno	L1
	Freno	R1
	Accelerador	L2
	Cambio Cámara	R2
	Dirección	Select
	Dirección	Start
	-	L3
	-	R3
	Cam. Combate	
	Derriape	
	Turbo	
	Reparación	
	Reset Posición	
	Pausa	
	-	
	-	

pesar de estas ausencias, el plantel de personajes a elegir es impresionante. Puede que el *Smackdown! Shut Your Mouth* de THQ resulte superior en gráficos, pero en cuanto a carisma y atractivo, los luchadores de *LOW II* ganan por goleada. Ellos son el pilar sobre el que se asienta el éxito de este juego, dirigido a los fans del *Catch* que quieran disfrutar de una buena dosis de nostalgia. ■

DE ANDRÉ «EL GIGANTE» A ANDY KAUFMAN

Entre los más de 65 luchadores de *LOW II* se encuentran Hogan y André, Ted DiBiase, Jim «Estaca» Duggan, Roddy Piper e incluso a Andy Kaufman, el cómico que inspiró «Man On The Moon».



L. OF WRESTLING II

LO MEJOR Y LO PEOR	
(+)	Poder jugar con Roddy Piper, André...
(+)	Mecánica más fluida que la del primer LOW.
(-)	El público del escenario es muy culre.
(-)	¿Dónde está el Último Guerrero?
	GRÁFICOS: El efecto «piel de chocolate» del bump mapping del primer LOW ha desaparecido. El modelado y la animación son excelentes.
	AUDIO: Las canciones que acompañan la acción son pegadizas, pero están repitiéndose constantemente.
	JUGABILIDAD: En este apartado gana por goleada al Smackdown! de THQ, ya que LOW II ofrece el mejor sistema para ejecutar llaves.
	DURACIÓN: El modo Carrera y las toneladas de extras que encierra permiten disfrutar del juego más allá de unas cuantas semanas...
	8.9
	8.0
	9.1
	8.9

CONCLUSIÓN

Jugabilidad y carismáticos luchadores frenen a la calidad gráfica de Smackdown! La elección es tuya, pero al menos puedes estar seguro de que con LOW II no quedarás decepcionado.

PlayStation 2

8.9
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Chi&CE >>

SIGUE EL PARTIDO

La nota de color se pone en los partidos. Éstos pueden seguirse de forma íntegra, permitiendo dar órdenes y hacer cambios en directo, u observar directamente las repeticiones de las mejores jugadas.



La intro ofrece los minutos previos a un partido de fútbol.



La base de datos utilizada en Manager De Liga 2003 cuenta con todas las licencias oficiales imaginables. La información sobre equipos y jugadores está bastante actualizada.



MANAGER DE LIGA 2003

Detalles



DESAFÍOS

Mismo nº de desafíos con objetivos diferentes, como superar una situación con los 6 mejores jugadores de tu equipo lesionados.



SISTEMA DE CONTROL

El sistema para controlar los menús se basa en dos barras de opciones, siendo muy parecido al de su antecesor.



EQUIPOS

La oferta de equipos es una simple actualización (dos divisiones españolas, italianas, alemana y francesas y cuatro de las ligas inglesa y escocesa).

http://www.codemasters.com



Codemasters actualiza su programa de manager para PS2



Hace un par de años el mercado de PlayStation se llenó de programas de manager (como Premier Manager, Barça

Manager o Manager De Liga) centrados en el mundo del fútbol. Ante la llegada de PlayStation 2 la oferta de este tipo de juegos se redujo de forma radical, hasta el punto de que tan sólo el último de los títulos mencionados ha dado, de momento, el salto al nuevo soporte de Sony. Ahora Codemasters presenta la segunda parte de Manager De Liga ofreciendo como aliciente la actualización de la enorme base de datos recogida en el programa. Así, la versión que nos ocupa, que también verá la luz para Xbox, no ofrece grandes novedades ni en las opciones ni en el apartado gráfico. En cuanto a las opciones, se mantienen los clubes de los mismos países que aparecían en la anterior versión (dos divisiones de España, Italia, Alemania y Francia y cuatro cate-

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: HOODOO
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: CLUBES (6 PAISES)
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORIA CREAD: 790 MB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

rias de las ligas inglesa y escocesa). El juego reúne todo tipo de licencias oficiales lo que hace que todos los datos sobre los equipos y jugadores sean reales. En los modos de juego tampoco hay novedades, recogiendo las temporadas completas, con liga, copa y competiciones europeas, los amistosos, entre equipos de dos jugadores humanos, y los ocho desafíos. Este último modo de juego, presenta nuevos retos que van desde evitar el descenso partiendo de una situación desesperada, hasta mantener el liderato a falta de pocas jornadas para el final de la temporada. La multitud de decisiones que es necesario tomar es muy similar a lo visto en

la versión de 2002, al igual que ocurre con el sistema de control para poder desplazarse entre la amplia variedad de menús incluidos. Este aspecto sigue siendo el principal problema del juego, especialmente por la eterna espera que se produce entre las distintas fases del juego. La reproducción de los partidos tampoco sufre grandes diferencias, ofreciendo la posibilidad de seguir los partidos de forma esquemática o de asistir a las repeticiones de las mejores jugadas, una vez concluido el partido. En definitiva, Codemasters se limita a mantener el esquema del anterior Manager De Liga, limitándose a una actualización de datos. ■

MANAGER LIGA 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La base de datos incorpora 11.000 jugadores.
- [+] La gestión se recoge en múltiples decisiones.
- [-] Falta espectacularidad en los partidos.
- [-] No se soluciona el enorme tiempo de carga.

GRÁFICOS: Las repeticiones, con cinco cámaras disponibles, no son demasiado espectaculares.

AUDIO: La música es testimonial. Los comentarios durante las repeticiones y las órdenes desde el banquillo son en castellano.

JUGABILIDAD: La cantidad de decisiones hace que los menús sean complejos. Las cargas siguen siendo un problema sin resolver.

DURACIÓN: Hay que invertir muchas horas de juego para poder sacar jugo a la amplia variedad de posibilidades escondidas.

CONCLUSIÓN

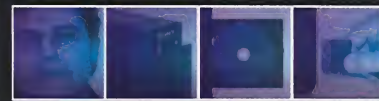
Se trata de una actualización de datos de su antecesor, al que le sigue faltando espectacularidad y le sobra tiempo de espera entre fases. De todas formas, es el único título en su género.

PlayStation 2
Versión Oficial: Excelente
8.3
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

<Manager De Liga 2003 te permite unir el papel de un gestor con las decisiones técnicas de un entrenador>

DualShock 2

- Área de enfoque: L1
- Barra de menú: R1
- Activar: L2
- Barra de menú: R2
- Dirección: Select
- Dirección: Start
- Dirección: L3
- Dirección: R3



por << Dani3PO >>

Detalles



MAPA

El territorio de la antigua China está disputado por tres reinos rivales.



SECUENCIAS

Una bella secuencia de introducción nos meterá de lleno en la trama de este título.



Diferentes entornos climáticos incidirán en las batallas.



Los combates de varias tácticas son una de las estrategias más efectivas.



Escenas intermedias de combates

Para hacer las batallas algo más amenas y plásticas, se han incluido escenas generadas con el propio motor del juego que ilustran los movimientos que efectúan los ejércitos.



DYNASTY TACTICS

Koei da una nueva vuelta de tuerca a su saga más famosa

FICHA TÉCNICA

- COMPañÍA: THQ
- DESARROLLADORA: KOEI
- DISTRIBUIDORA: PODEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 3
- FASES: 60 CIUDADES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 189 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



En su afán por llevar a PS2 el clásico texto medieval chino *El Romance De Los Tres Reinos*, Koei ha creado un nuevo título, que sin duda dará origen a una saga. El género elegido ha sido la estrategia por turnos, aunque poco tiene que ver con *Kessen*, otra de las creaciones de la compañía. En esta ocasión nos encontramos con un juego de tablero con todas las de la ley. Las unidades aparecen agrupadas bajo diferentes generales, y será

nuestra misión situarlas en el tablero y planificar las estrategias. Cada tipo de unidad (infantería, caballería, arqueros) tiene unas diferentes aptitudes para el movimiento, el ataque... Además, cada general cuenta con personalidad propia y una serie de tácticas únicas. El uso de estas tácticas será fundamental para ganar las batallas y podremos llegar a realizar combinaciones de varias de ellas. *Dynasty Tactics*, sin embargo, resultará aburrido y tedioso para la gran mayoría del

<Al comenzar la campaña podremos elegir entre tres generales distintos>



Una saga incesante

Un nuevo título será lanzado en febrero

Koei continuará su saga *Dynasty Warriors* con la cuarta entrega del mismo, que verá la luz próximamente en Japón. Allí estos juegos arrasan en ventas.

DYNASTY TACTICS 2

○ Cambiar Orden	L1	Mover a Base
○ Información	R1	Sig. Unidad
○ Aceptar	L2	Mostrar Nombre
○ Cancelar	R2	Ayuda
○ Mover	Select	Opciones
○ Zoom	Start	Pausa
○ Ángulo de Visión	L3	-
	R3	-

público, incluso para los fans de otros juegos de estrategia. Tan sólo un pequeño porcentaje de los jugadores habituales lo encontrarán adictivo. Eso sí, los que se metan de lleno en su sistema de juego tendrán diversión asegurada por mucho tiempo. ■

DYNASTY TACTICS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Una simulación estratégica profunda y compleja.
- [+] Multitud de opciones de personalización.
- [-] La mayoría lo encontrará demasiado complicado.
- [-] Fondo argumental ajeno para nosotros.

GRÁFICOS: Lo único destacable son las secuencias al estilo *Kessen* que suceden tras algunas acciones en las batallas.

7.5

AUDIO: La música sigue en la línea del resto de producciones de Koei, con un estilo épico oriental. Las voces permanecen en inglés.

8.0

JUGABILIDAD: No es un juego para todo el mundo. El control es sencillo, pero el número de posibilidades abruma a cualquiera.

8.1

DURACIÓN: Si llegas a comprender a la perfección el mecanismo de las batallas tendrás diversión para muchas horas.

8.8

CONCLUSIÓN

Dynasty Tactics no tiene comparación con ningún otro título para PS2. Si te apasiona la estrategia merece la pena probarlo, aunque su denso sistema de juego puede desespantar pronto.

PlayStation 2

Revisión Oficial de España

8.0

(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

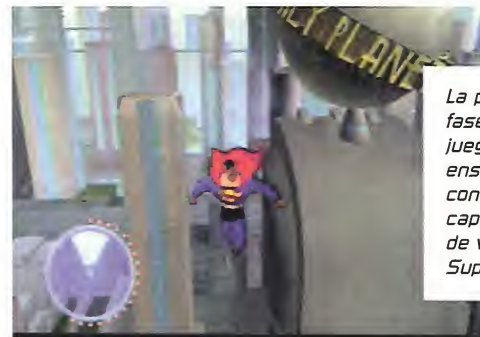


por << Nemesis >>



SUPERMAN AL RESCATE

Con sus superpoderes no sólo es capaz de noquear villanos, sino de rescatar civiles o apagar incendios con su superaliento.



La primera fase del juego te enseñará a controlar la capacidad de vuelo de Superman.



http://www.infogrames.com



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Ayuda al hombre de acero a limpiar Metrópolis de criminales

Ficha Técnica

- COMPANHIA: ATARI
- DESARROLLADORA: INFOG. SHEFFIELD
- DISTRIBUIDORA: INFOGAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VIDAS: 1
- FASES: 14
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORIA CARGA: 115 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

Controls

	Aliento/Rayos X		Fijar Objetivo
	-		Fijar Objetivo
	Puño/Agarrar		Visión Rayos X
	Visión Láser		Volar
	Dirección		Reset Posición
	Dirección		Pausa
	Dirección		-
	Dirección		-

El primer superhéroe de la historia, el hombre con la barbilla más cuadrada, llega a PS2 para repetir el éxito conseguido por el otro gran personaje de la editorial DC, Batman. Aunque en lugar de inspirarse en los cómics del hombre de acero, Infogrames ha preferido adoptar los diseños y la estética de la serie de animación. Para ello, ha recurrido a los colores planos y al uso del cell-shading para introducir al jugador en un universo de dibujo animado, donde Superman volverá a enfrentarse a dos de sus peores enemigos, Darkseid y el alopécico Lex Luthor. A cambio de renunciar a las texturas en los gráficos, **Superman: Shadow Of Apokolips** se permite ofrecer un gigantesco campo de acción. Habría sido frustrante controlar a un superhéroe capaz de volar y no poder ir más allá de unos pocos metros, pero en este juego podrás atravesar la ciudad de Metrópolis desde el aire o el suelo, bajar, ascender, apagar incen-

dios con el superaliento, rescatar civiles, desbaratar malvados complots... Todo ello sin despeinarte el caracolillo de la frente. La segunda fase, por poner un ejemplo, te llevará hasta una central hidroeléctrica tomada por unos crueles cyborgs. Sólo en este escenario tendrás que rescatar a los operarios, liquidar a los robots, refrigerar unas cuantas torres eléctricas en llamas, detener las fugas de agua antes de que la presa reviente y evitar que el teleférico en el que viaja Lois Lane se estrelle contra el suelo. Y todo ello en poco menos de doce/trece minutos y todavía te quedará por superar otras doce fases más, no menos apasionantes. A diferencia de Batman,

Superman no requiere de gadgets o vehículos para neutralizar a sus enemigos. Puede volar, utilizar su visión rayos X para ver detrás de las paredes, abrasar fulanos con su vista láser o arrojarlos por el aire de un soplo. La atractiva mecánica de sus 14 misiones y la libertad de movimientos compensan con creces la extrema simplicidad de sus gráficos. Y el fantástico doblaje al castellano ayuda a ambientar el juego como un episodio más de la serie de TV. Con *Batman Vengeance*, *Spider-Man: The Movie* y este **Superman**, los fans de los cómics no tenemos motivos para quejarnos. Y es casi seguro que en unos meses le toque el turno a otro grande: *Daredevil*. ■

SUPERMAN: SHADOW...

LO MEJOR Y LO PEOR	
[+]	El descomunal campo de acción.
[+]	La mecánica de las misiones.
[-]	Gráficos demasiado esquematizados.
[-]	Soportar la carga de DVD cada vez que mueres.
	GRÁFICOS: Adaptación pura y dura del anguloso look de la serie de TV. Abundan los colores planos y desaparecen las texturas.
	AUDIO: Fantástico doblaje al castellano que ayuda a crear la ilusión de protagonizar un episodio más de la serie de animación.
	JUGABILIDAD: A pesar de todas las habilidades que es capaz de desarrollar Superman, el control siempre es impecable.
	DURACIÓN: Oculta unos cuantos extras, aunque dada la capacidad del DVD podrían haber incluido algún episodio de la serie.

CONCLUSIÓN

Que no te engañen sus gráficos simplistas: Superman SOR es una extraordinaria adaptación de la serie de animación en el que prima la mecánica y la jugabilidad por encima del aspecto visual.

PlayStation 2

8.9
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

<Superman ofrece un gigantesco campo de acción y una total libertad de movimientos>

TEST



Los movimientos de las naves son realmente perfectos.

<Han conseguido trasladar el espíritu de la recreativa, mejorando sus puntos más débiles>



El jugador podrá escoger entre 2 tipos de naves.



DEFENDER

El «matamarcianos» vuelve con nuevos retos

Ficha Técnica

- COMPañIA: MIDWAY
- DESARROLLADORA: SEVEN STUDIOS
- DISTRIBUIDORA: VIAGIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MUNDOS: 10
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN SO/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2		
	Especial	L1 Izquierda
	Cambiar Arma	R1 Derecha
	Disparo	L2 Retroceder
	Identificador	R2 Avanzar
	Selección Blanco	Select Mapa
	Dirección	Start Pausa
	-	L3 -
	-	R3 Dejar Caer

△×□○ Cuando alguien decide rescatar un clásico del videojuego para hacer una versión moderna suele correr un doble riesgo. El primero, es que los fanáticos del juego original suelen ser terriblemente exigentes y, sobre todo, defensores a ultranza del concepto original. Si hacen demasiados cambios decepcionarán a este grupo, pero si no lo hacen, difícilmente lograrán seducir al segundo grupo de riesgo: los que no conocen el clásico y están acostumbrados a la calidad y exigencias de los juegos actuales. Al final los programadores, agotados por alcanzar el justo equilibrio, han tirado por la calle de enmedio y el resultado ha terminado por convencernos. Por eso es tan complicado hacer una nueva versión de un clásico... Y por eso tiene su mérito este nuevo *Defender* para PS2.

Desde la *intro* inicial, especialmente cuidada y con una estética muy atractiva, se nota que no han aprovechado el tirón que pueda tener un

juego tan popular como *Defender*. Pero es al ver los impresionantes paisajes y el perfecto movimiento de la nave cuando uno empieza a intuir que la cosa no va a quedar en unos cuantos extraordinarios cinemas de relleno. Tras la primera y segunda fase, meros trámites para familiarizarnos con los controles, el amante del clásico *Defender* descubrirá que la esencia de aquel gran juego está presente también en esta versión de PS2. Detrás de esa buena puesta en escena, están aquellas decenas de enemigos llegando por todas partes y comienza la acción a base de disparos. Hasta aquí nada que no se adapte al guión,

pero muy pronto aparecen objetivos y misiones que si han de considerarse una novedad en *Defender*. Dar escolta a otras naves o instalaciones en tierra, realizar labores de transporte y otras muchas acciones, en medio de esa constante y descomunal batalla, será el nuevo rostro de esta aventura espacial. En ocasiones todo resulta un poco excesivo, pero conviene recordar que aquel *Defender* de recreativa jamás fue un paseo. Algunas cosas no cambian nunca. ■

DEFENDER		CONCLUSIÓN
LO MEJOR Y LO PEOR (+) Han conseguido mejorarlo, respetando el original. (+) Los movimientos de la nave son perfectos. (-) No han rebajado su legendaria dificultad. (-) Los nuevos objetivos complican más las cosas.		
	GRÁFICOS: La nueva apariencia es realmente atractiva y no tiene nada que envidiar a la gran mayoría de juegos del género.	9.1
	AUDIO: Una banda sonora de corte épico muy a tono con el espectáculo que se desarrolla en pantalla. Los efectos, cumplen.	9.0
	JUGABILIDAD: Aunque al principio engañe un poco, la cantidad de enemigos y la dificultad hacen honor a la recreativa.	8.5
	DURACIÓN: Han diversificado y ampliado los objetivos del juego, pero en cierta manera también nos han complicado la vida.	8.5
		PlayStation 2 8.8 (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

Detalles



MEJORAS

Con los puntos logrados al final de cada fase tendremos la posibilidad de aumentar nuestro limitado arsenal o comprar una nave extra.



RESCATE

Como en la recreativa original, hay que rescatar a los hombrillos en pleno vuelo y llevarlos en las alas hasta un punto.



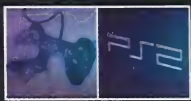
NAVES

Esta es una de las novedades y es que podemos elegir entre dos tipos de naves distintas.



MISIONES

El nuevo universo de *Defender* está compuesto por 10 mundos distintos. En alguno de ellos, los objetivos de cada misión serán sólo un par, pero a partir de la segunda fase, irán aumentando hasta convertirse en un montón. Con la cantidad de enemigos, cualquier distracción ya será un reto realmente importante.



Detalles



TIENDA

En la tienda podremos potenciar nuestro camión, repararlo y cargar fuel.



MAPA

Al iniciar el camino, será conveniente marcar el destino en el mapa para que el GPS nos indique.



<Aunque los recorridos sean algo cortos, a veces sólo duran unos minutos, es el mejor de su género>



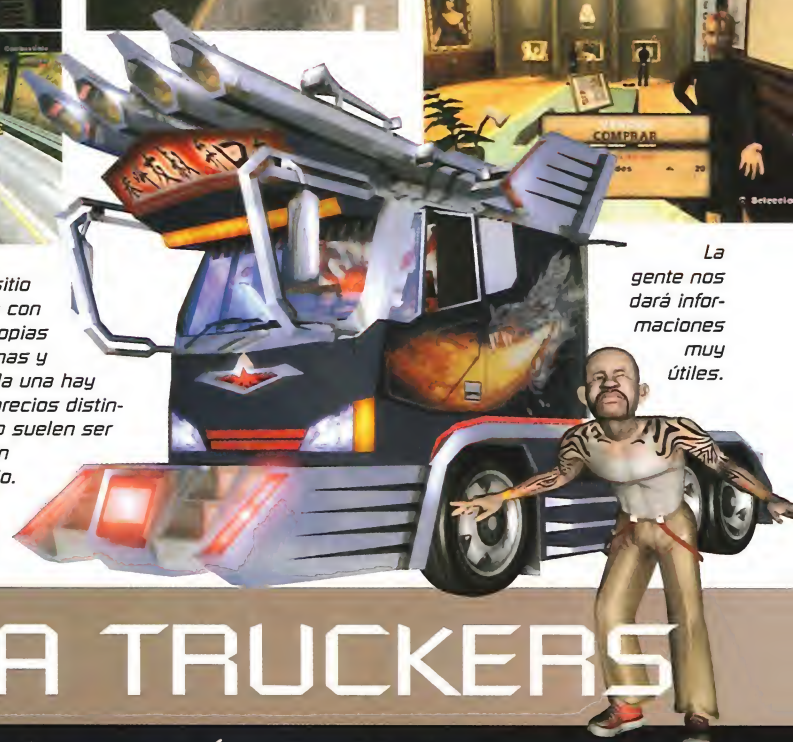
Cada sitio cuenta con sus propias máquinas y en cada una hay unos precios distintos. No suelen ser un gran negocio.



Los golpes son muy frecuentes. Si no quieres dejarte el dinero en reparaciones, conduce bien.



La gente nos dará informaciones muy útiles.



BIG MUTHA TRUCKERS

Un buen juego de camiones y todo un máster en finanzas

Ficha Técnica

- COMPañÍA: EMPIRE INTERACTIVE
- DESARROLLADORA: EUTECHNIX
- DISTRIBUIDORA: PLANETA
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS: 18
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 83 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Aunque en los últimos tiempos podemos encontrar unos cuantos títulos protagonizados por camiones en diferentes consolas, hay que reconocer que siguen siendo una pequeña rareza dentro del género de conducción. Pues si así hay que considerar a todos los anteriores, **Big Mutha Truckers** se va a llevar la palma y por méritos propios. Por un lado, es el más espectacular en materia de gráficos (pese a que el mapeado del escenario sea un tanto reducido) y el que mejor ha sabido trasladar la dinámica y movimientos del camión. Por otro, es el que cuenta con el planteamiento más original. Son muchos los juegos de conducción en los que el jugador persigue acumular dinero, pero son muy pocos los que nos permiten «trapichear» con las mercancías, pedir créditos, jugar con las cotizaciones, etc. En **Big Mutha Truckers**, haremos esas cosas y otras muchas más compaginando todas esas gestiones con la conducción y la dura competencia de nuestros rivales. De alguna manera,

no sería exagerado catalogarlo como un juego de estrategia con el dinero como fin y los camiones como vehículos. Habrá quien busque el beneficio apostando constantemente en carreras con otros rivales y se olvidará del resto de posibilidades. Otros, a lo mejor, jue-

gan en las tragaperras (casi siempre un pésimo negocio), pero el que consiga tocar y controlar todos los palos, será el que más disfrutará de la alucinante oferta de **Big Mutha Truckers**. Lo que sí conviene aclarar es que sólo como juego de conducción está

realmente bien y que además cuenta con elementos suficientes como para considerarlo un arcade. Persecuciones policiales, enfrentamientos con bandas de moteros, retos de habilidad y otras sorpresas rodantes harán de cada recorrido una pequeña aventura. ■



MÁS AMBIENTE
Las diferentes emisoras de radio amenizarán el camino y los ratos de ocio.

Quickshot 2

○ Marcha Atrás	L1	Retrovisor Izdo.
○ Freno	R1	Retrovisor Dcho.
○ Acelerar	L2	Bajar Marcha
○ Cámaras	R2	Subir Marcha
○ Dirección	Select	-
○ Dirección	Start	Pausa
○ Dirección	L3	-
○ Dirección	R3	-

BIG MUTHA TRUCKERS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El detalle y la calidad de los escenarios es genial.
- [+] Es mucho más variado que un juego de carreras.
- [+] Los que sólo quieren conducir, no ganarán.
- [+] El mapeado podría tener mayor dimensiones.

GRÁFICOS: Aunque el escenario tenga unas dimensiones discretas, todo lo que encontramos tiene una calidad realmente buena.

9.1

AUDIO: No llega al nivel de la B.S.O. de GTA Vice City, pero cuenta con un montón de temas conocidos en sus emisoras de radio.

9.0

JUGABILIDAD: Es el juego de camiones con más posibilidades. Su planteamiento es original y se puede jugar de distintas maneras.

8.5

DURACIÓN: Según la estrategia que planteemos, tendrá una vida más o menos duradera, pero creemos que su oferta es completa.

8.6

CONCLUSIÓN

De todos los juegos de camiones que hemos visto hasta la fecha, **Big Mutha Truckers** nos parece el más cuidado y con más elementos para mantenernos entretenidos más tiempo.

PlayStation 2

8.9
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

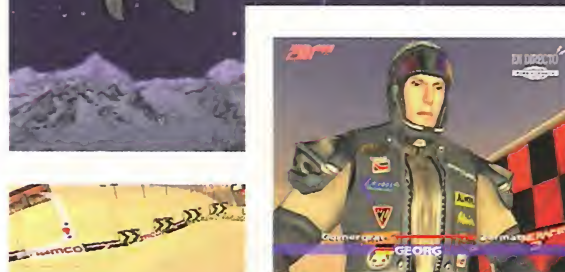
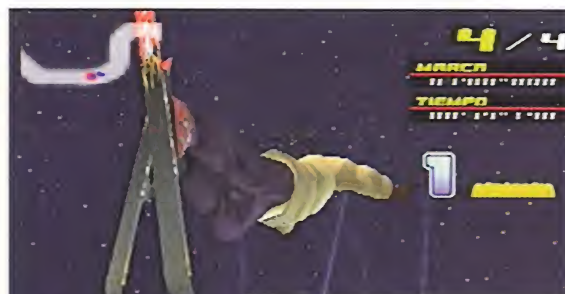
<No todo consiste en correr, hay que hacer dinero como sea>



Las 9 pistas del juego han sido confeccionadas a partir de fotos por satélite de Los Alpes.



http://es.playstation.com



El modelado de los esquiadores es una de las mayores virtudes de Alpine Racer 3.

Detalles



5 MODOS DE JUEGO

Disputa un clásico Slalom o compite contra otros tres personajes.



9 PERSONAJES

¡Oh, sorpresa! ¡Cada uno de ellos posee diferentes parámetros físicos! La originalidad al poder...



UNO O DOS JUGADORES

Al menos, si te cansas de competir contra el crono o la CPU, podrás picarte con un amigo.

ALPINE RACER 3

Desciende Los Alpes sin partirte una pierna

FICHA TÉCNICA

- COMPañÍA: NAMCO
- DESARROLLADORA: NAMCO
- DISTRIBUIDORA: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 9
- PISTAS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 100 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Evidentemente, el mayor ali- ciente del **Alpine Racer 3** ori- ginal de recreativa era hacer el asno sobre sus dos esquís mientras un ventilador escupía aire frío a la cara. Al igual que sucedió en el pasado con otras *dedicated coin-ops* (como las llaman los pomposos ingleses) como *AfterBurner* o *Enduro Racer*, *Alpine Racer 3* pierde parte de su encanto con su adaptación doméstica, pero este caso es especialmente sangrante, ya que tras los esquís y el ventilador nos encontra- mos con un simulador de esquí y *snowboard* soso y simple hasta el exceso. No busques aquí ejecutar cabriolas de vértigo al estilo *SSX* o participar en una larga temporada de esquí a la usanza de otros simuladores. Lo que te espera en **AR3** son nueve pistas, siete esquiadores (ocho si le sumamos el simpático **Klonoa**) y como mucho la oportunidad de adquirir nuevo equipamiento con el dinero cosechado en la Copa. El resto

es un puro *arcade* en el que te lanzarás cuesta abajo a toda velocidad por pistas diseñadas por **Namco** a partir de fotos de **Los Alpes** tomadas por satélite. Ese celo por dotar a **AR3** de una orografía fotorealista choca luego con la incomprensible ubicación, en el centro de la pista, de objetos inauditos como árboles o pilares de piedra, que hacen que tu esquiador se pegue unas tortas de infarto a más de 90 Km./h. Sin otra posibilidad de realizar mas que un par de tímidas acrobacias, los descen- sos acaban aburriendo. Ni siquiera las bande- ras del modo *Slalom* o la participación de otro jugador logra animar este despropósito.



KLONOA, EL REY DEL DESCENSO
El perruzno de las orejas KingSize demuestra ser un as del snowboarding.

<AR3 es la conversión de una popular coin-op de Namco>

DUALSHOCK 2

- Cambio Postura
- -
- Impulso
- Cambiar Cámara
- -
- Dirección
- Clavado
- L1 Acrobacia Aérea
- R1 -
- L2 Acrobacia Aérea
- R2 -
- Select -
- Start Pausa
- L3 -
- R3 Cambio Postura

Viendo los resultados, no es de extrañar que **Namco** decidiera no comercializar en **EE.UU.** **Alpine Racer 3**. La idea del juego era buena, pero era necesario enriquecerla con más ingredientes que la posibilidad de comprar un par de esquís. Un modo Temporada y un mayor realismo habría atraído y mantenido la atención de los *fans* de la nieve ■

ALPINE RACER 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Gráficos en alta resolución.
- [+] Pistas creadas a partir de fotos por satélite.
- [-] Sólo podrás hacer un par de saltos acrobáticos.
- [-] Monótono hasta decir basta.

GRÁFICOS: El modelado de los esquiadores es excelente. La sensación de velocidad está bastante lograda.

8.0

AUDIO: Voces en castellano, tanto de los personajes como del DJ que ameniza el descenso. Aunaría música electrónica.

7.9

JUGABILIDAD: A lo largo del descenso no rendrás que hacer otra cosa que mover el personaje de izquierda a derecha. Y basta.

6.0

DURACIÓN: El único aliciente de todo el juego es poder seleccionar a Klonoa. Eso sí logras sobrevivir a tanta monotonía.

6.5

CONCLUSIÓN

Alpine Racer es la conversión fiel de la recreativa. El proble- ma es que si a ésta le quitas los esquís y el ventilador, lo que queda es un juego repetitivo, soso y muy monótono.

PlayStation 2

Revista Oficial de España

6.9
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Nemesis >>

<Gungrave rezuma estética anime por todos sus poros>



El ataúd de Grave encierra un potente bazooka capaz de limpiar la pantalla de enemigos al instante.



GUNGRAVE

Un zombi con dos pistolas y mucha «actitud»

FICHA TÉCNICA

- COMPañIA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: RED
- DISTRIBUIDOR: PODEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 6
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 80 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95 €

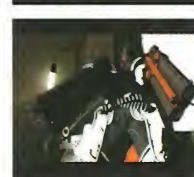


Frente a la excesiva sofisticación que encierran la mayoría de los lanzamientos actuales para consola, **Gungrave** supone un retorno a la sencillez, a una mecánica simple, repetitiva pero terriblemente adictiva, como la de aquellos clásicos para 8 y 16 bits que nos mantenían enganchados a la pantalla. A través de un impresionante despliegue gráfico, obra de dos pesos pesados del anime como son **Yasuhiro Nightow** (*Trigun*) y **Kosuke Fujishima** (*Oh My Goddess!*), **Gungrave** nos narra la venganza de un peculiar y chulesco zombi frente a los mafiosos que le dieron muerte. Con su ataúd a la espalda, **Grave** irá repartiendo plomo por pasillos, azoteas y calles, reduciendo paredes, mobiliario y criminales a mero polvo bajo el incesante martilleo de las Cerberos, sus dos enormes pistolas. Ir por ahí con tu propio ataúd a la espalda es el colmo de la chulería, pero exige un alto precio, ya que el peso impide a **Grave** mostrar la agilidad de otros héroes de shoot'em-up. Como mucho, puede saltar en cuatro direcciones mientras dispara, al estilo de *Max Payne*, pero no esperes verle correr por los pasillos. Lo suyo es soportar estoicamente los disparos rivales, confiando en su gran resistencia física, mientras camina encorvado hacia sus enemigos. El impecable trabajo de **Red** (¿Para cuándo un nuevo *PC Kid!*) consiguen convertir este

delirio de balas y estética manga en un gran espectáculo visual, en el que destaca el diseño de personajes de **Yasuhiro Nightow**. Especialmente destinado a los amantes del anime y la pirotecnia, **Gungrave** peca de ser excesivamente fácil y no muy variado, pero nadie puede negar su gran impacto visual ni su carga adictiva. El pulgar se te agarrotará de tanto pulsar el botón de disparo, mientras encadenas muertes y explosiones (como los combos de un juego de lucha) en busca de conseguir ese extra oculto que siempre se te resiste. ¿Hay shooters mejores en PlayStation 2? Desde luego, pero pocos tan vistosos como este **Gungrave**.



PARA CHULO, YO
Grave recorre las calles con su propio ataúd colgado de los brazos, mientras reparte generosas dosis de plomo entre la mafia.



Controls 2

○ Correr	L1	Ajustar objetivo
□ Disparar	R1	Raque ataúd
× Saltar	L2	Girar 180°
△ Demolition shoot	R2	-
-	Select	-
-	Start	Pausa
↑ Dirección	L3	-
-	R3	-

GUNGRAVE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Estética de anime y mecánica de peli de J. Woo.
- [+] Tan adictivo como sencillo de jugar.
- [+] A algunos les puede parecer demasiado sencillo.
- [+] Te lo harás de un tirón...

GRÁFICOS:	Gráficos con toques de cell-shading para reproducir la estilizada apariencia del anime. Buenas explosiones.	8.9
AUDIO:	Fantástica música de Tsuneo Imahori, otro de los responsables del anime Trigun. Voces en Japonés.	8.6
JUGABILIDAD:	Algunos lo tachearán de repetitivo, otros de genialidad... Eso sí, nadie es a salvo de su tremenda adictividad.	8.7
DURACIÓN:	La gran resistencia física del protagonista hace que el juego sea un auténtico paseo. Al menos incluye algunos extras.	8.0

CONCLUSIÓN

Dorado de unos gráficos impactantes y tremendamente divertido de jugar, **Gungrave** podría haberse coronado como un nuevo clásico del shoot'em-up de no ser por su excesiva facilidad.

PlayStation 2

8.6
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



No hay Rapid Fire que valga. Para disparar las Cerberos tendrás que machacarte el pulgar.

TEST

<Lo único reseñable es la variedad de combos y llaves del protagonista>



Las naves aerodeslizadoras que aparecían en el filme también perseguirán a John en el juego.



Los objetos secretos estarán presentes en todas las fases. Con el dinero que encontremos accederemos al mercado negro.



Artifugos del filme

John contará con un Jet Pack

Además de este dispositivo para elevarse, el protagonista podrá utilizar tres tipos de arma (no de fuego) para deshacerse de sus enemigos.



En el metro de Mall City tendrá lugar una vertiginosa persecución contra los agentes del Pre Crimen. El uso del Jet Pack será fundamental en esta fase.

MINORITY REPORT

El último filme de Spielberg llega a PS2 sin demasiada suerte



Ficha Técnica

- COMPañIA: ACTIVISION
- DESARROLLADORA: TAEYARCH
- DISTRIBUIDORA: PODEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ACM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- FASES: 40
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORIA CARA: 90 MB
- OPCIÓN SD/SD HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

A pesar de contar en su haber con algunos títulos de calidad para la anterior consola de Sony, PSone, parece que los programadores de **Treyarch** se han dormido en los laureles a la hora de lanzar títulos para **PS2**, intentando adaptar la misma mecánica de su saga *Spider-Man* sin añadir apenas mejoras. Ya lo hicieron con la adaptación de las andanzas cinematográficas del hombre araña y ahora repiten con este *Minority Report*. En este caso el hecho es aún más sangrante por la extraña fórmula que han escogido para adaptar la última película de **Spielberg**. Al no contar con la licencia del protagonista de la misma (**Tom Cruise**), han optado por crear un desarrollo a medio camino entre el argumento de la película y una historia nueva, sin llegar a decidirse por ninguna de las dos opciones. El resultado es bastante confuso y no ayuda el hecho de que las voces permanezcan en inglés y no cuente con ningún tipo de subtítulos. Aunque esto no es

<Podremos acceder a nuevos personajes>

lo peor del juego. Todo el peso del título recae en los omnipresentes combates. El protagonista cuenta con un buen número de *combos* (y la posibilidad de adquirir aún más a medida que vayamos encontrando el dinero oculto distribuido por las fases) y tres armas diferentes, todas ellas extraídas directamente del filme. Sin embargo, la física y la animación de los personajes hacen que estos enfrentamientos acaben cansando demasiado pronto. La exagerada dificultad y el hecho de tener que comen-

DualShock 2	
Defensa	L1 Apuntar
Ataque Débil	R1 Disparar
Salto	L2 Agacharse
Ataque Fuerte	R2 -
-	Select -
Dirección	Start Pausa
Cámara	L3 -
	R3 -

zar desde el principio en numerosas ocasiones contribuyen al hastío general que nos embargará pronto. Tan sólo las fases en las que hacemos uso del *Jet Pack* resultan divertidas, por la libertad que nos ofrece el uso de este aparato. Otra licencia desaprovechada. ■

MINORITY REPORT

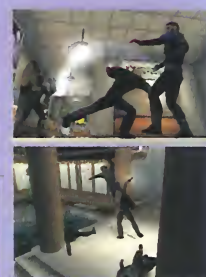
LO MEJOR Y LO PEOR	
[+]	El uso del Jet Pack y las armas futuristas.
[-]	Los entornos son demasiado pequeños.
[-]	La animación de los personajes es ridícula.
[-]	Acaba siendo muy repetitivo.
GRÁFICOS:	Se ha desaprovechado totalmente el excelente material procedente de la película con unos gráficos mediocres.
AUDIO:	Tan sólo destaca el uso de Dolby Digital Pro Logic II. Las voces se encuentran en su idioma original.
JUGABILIDAD:	El control es sencillo, pero los enfrentamientos se hacen confusos. El elemento aventura casi no existe.
DURACIÓN:	Cuenta con un buen número de fases y cantidad de extras que desbloquear, desde nuevos personajes a trajes.

CONCLUSIÓN

Los Fans de la película no encontrarán casi nada de la magia de Spielberg. Los que busquen una buena aventura pueden optar por títulos mucho mejores dentro del catálogo de Ps2.

PlayStation 2

7.3
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



LUCHA POR TU VIDA
Cuando el propio John Anderton sea acusado por sus compañeros del Pre Crimen, será perseguido por multitud de efectivos.



por << Nemesis >>

Las batallas de Robotech Battlecry se desarrollan tanto en el espacio exterior como en montañas, valles o ciudades en ruinas...



TRANSFORMARSE O MORIR

Así de claro. La principal arma de los Valkyrie no son los misiles o la ametralladora, sino la habilidad para transformarse en cuestión de segundos de caza de combate (*Fighter*) a droide (*Battloid*) o en Guardián, un híbrido de ambos.



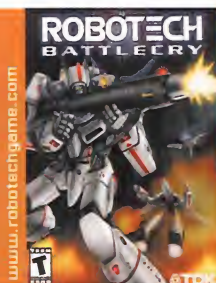
<El mejor juego de Robotech/Macross hasta la fecha>



El Battloid carece de potencia de vuelo pero es muy manejable.



Los fanáticos de la serie de animación alucinarán en technicolor con los mechas del juego.



ROBOTECH BATTLECRY

El terror Zentraedi debe acabar de una vez por todas...

FICHA TÉCNICA

- COMPañÍA: TDK MEDIACTIVE
- DESARROLLADORA: VICIOUS CYCLE
- DISTRIBUIDORA: TDK
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CAPÍTULOS: 5
- FASES: 46
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 111 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 54.95 €

DUALSHOCK 2

- Arma Secund.
- Arma Principal
- ⊗ Propulsión
- △ Habilidad Especial
- ⬆ Transformación
- ⬆ Dirección
- L1 Cambiar Objetivo
- R1 Cambiar Objetivo
- L2 Volar Izda.
- R2 Volar Dcha.
- Select -
- Start Pausa
- L3 -
- R3 -

Desde Estados Unidos nos llega este fantástico shoot'em-up que nos pondrá a los mandos de un Valkyrie (los únicos mecha capaces de rivalizar en carisma y popularidad con los Gundam), con resultados muy superiores a los cosechados por Bandai en sus innumerables y fallidas adaptaciones de Macross. Como los amantes del anime saben, Robotech no es más que la adaptación para occidente del clásico SDF Macross, al que se le fusionaron un par de series menores. El resultado fue un pastiche infame, lo que no supuso un obstáculo para que Robotech se convirtiera en un fenómeno de masas que, diez años después, conserva buena parte de su tirón entre el público estadounidense. A ellos, principalmente, va dirigido este juego producido íntegramente en Carolina del Norte por Vicarious Cycle, con una mecánica semejante a la de los Macross de Bandai, aunque ahí se acaba todo parecido. Gráficos y

jugabilidad están a kilómetros de distancia de lo perpetrado por Bandai en el pasado. El control del Valkyrie en sus tres transformaciones (Battloid, Guardian y Fighter) es bastante preciso y aunque tendremos que seguir soñando con el acabado técnico de Macross y la jugabilidad de un Ace Combat, Robotech Battlecry es lo más cercano a la perfección que los fanáticos de los Valkyries (llamados Veritech en la versión Robotech) tendrán la oportunidad de experimentar. Ya sea a pie de tierra o desde la profundidad del espacio, tendrás que combatir a los belicosos Zentraedi e impedir su decimocuarta intentona por conquistar el planeta Tierra, a través de misiones

que incluyen desde persecuciones por las intrincadas calles de una ciudad hasta multitudinarias batallas en las que participarán cientos de mechas de uno y otro bando. Battlecry no convulsionará el universo de los shooter para PS2, pero llenará de alegría los corazones de los maltratados fans de Macross. ■



Los gigantes Zentraedi vuelven a ser el enemigo a abatir en esta nueva entrega de Robotech/Macross, aunque por desgracia el juego no incluye ninguna secuencia de la serie de animación.

ROBOTECH BATTLECRY

LO MEJOR Y LO PEOR

- (+)
- (+)
- (+)
- (-)

GRÁFICOS: El uso de cell-shading le brindará la sensación de participar en un episodio de la serie de animación.

8.5

AUDIO: Sonido Surround. Los fans más enfermizos alucinarán con las voces, en inglés, de los actores de doblaje originales.

8.0

JUGABILIDAD: El sistema de control es tan sencillo como fiable y la dificultad está perfectamente ajustada.

8.3

DURACIÓN: Con sus 46 misiones, Robotech Battlecry es uno de los shooter más extensos del catálogo de PlayStation 2.

8.8

CONCLUSIÓN

Tras Dragonball, Occidente vuelve a dar una lección a los japoneses en cuanto a adaptar clásicos del anime con este dignísimo shoot'em-up basado en Macross/Robotech.

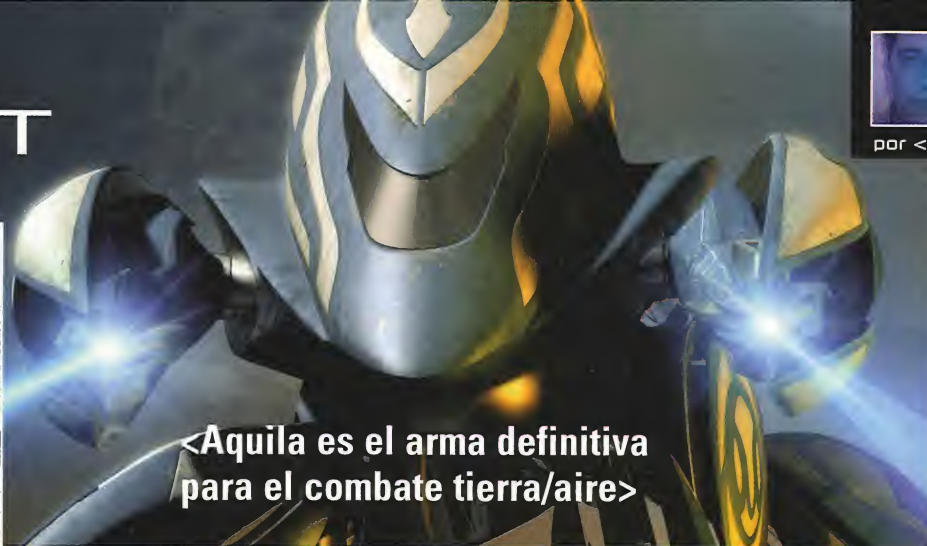
PlayStation 2

8.7
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

TEST



por << Némesis >>



<Aquila es el arma definitiva para el combate tierra/aire>



Las 43 misiones de Battle Engine Aquila están dispuestas en racimo, al estilo de Darius y Out Run. Dependiendo de tu actuación, podrás proseguir en una misión o en otra.

BATTLE ENGINE AQUILA

Pilota un sofisticado mecha todo terreno

FICHA TÉCNICA

- COMPañIA: ATARI
- DESARROLLADORA: LOST TOYS
- DISTRIBUIDORA: INFOGAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CAPÍTULOS: 8
- MISIONES: 43
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORIA CREAD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2	
○ -	L1 Selec. Arma
□ Volar/Aterrizar	R1 Disparar Arma
× Retropropulsión	L2 Selec. Arma
△ Función Especial	R2 Disparar Arma
Zoom	Select -
Dirección	Start Pausa
Dirección	L3 -
	R3 -

Antiguos componentes de *Bullfrog* (en cuyo haber se encuentran clásicos de la talla de *Populous* o *Dungeon Keeper*) firman este shooter en primera persona protagonizado por una versátil y sofisticada máquina de guerra bautizada como **Aquila**. Un estilizado mecha capaz de volar, trepar por los riscos más empinados y destruir ejércitos enteros en cuestión de minutos gracias a su demoledora potencia de fuego. El jugador toma control de este temible ingenio militar en mitad de una gran guerra por el control del suelo habitable del planeta *Allium*. Siglos de contaminación han provocado cambios climáticos que han sumido casi todo el mundo bajo las aguas. Dos razas, los *Forseti* y los *Muspell* se disputan las escasas montañas que permanecen por encima del nivel del mar, lanzando todos sus efectivos en multitudinarias batallas en las que participan tropas a pie, tanques y fuerza aérea. A lo largo de 43

misiones tendrás que utilizar los numerosos recursos de **Aquila** para neutralizar al enemigo, empleando su habilidad para el vuelo y saltar de una isla a otra

con el fin de evitar a toda costa el contacto con el agua. Esto añade un interesante elemento de plataforma que se complementa a la perfección con la furibunda mecánica de shooter puro y duro que ofrece **Battle Engine Aquila**. Gracias a las transmisiones de radio (en perfecto castellano) podrás seguir en todo momento la situación de la batalla y encaminar tus pasos hacia aquellos flancos donde tu presencia sea más necesaria. Las texturas y ciertos elementos del escenario, como los árboles, «bailan» un poco, pero en líneas generales el aspecto gráfico de **B.E.A.** es bueno. Muestra ingentes cantidades de enemigos sin que haya lugar a las ralentizaciones, y la acción es realmente trepidante. ■

<B.E.A. nos ofrece 43 vibrantes misiones>



230 Extras
Bocetos, vídeos...

Pocos videojuegos pueden presumir de ofrecer una mayor cantidad de material extra. A lo largo de la aventura podrás ir desbloqueándolos.

BATTLE ENGINE AQUILA

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] 43 vibrantes misiones.
- [+] Buenas voces en castellano.
- [-] La disposición de los botones es algo liosa.
- [-] Las texturas son algo toscas.

GRÁFICOS: En contraste con la gran cantidad de enemigos en pantalla, el juego pincha en la pobre calidad de algunas texturas.	8.0
AUDIO: El excelente doblaje al castellano sitúa al jugador en la batalla, brindando valiosa información sobre su desarrollo.	8.9
JUGABILIDAD: Te costará un poco hacerte con la disposición de los botones y el sistema de aterrizaje del Aquila.	8.1
DURACIÓN: Hay pocos juegos que ofrezcan tantos extras. La disposición en racimo de las fases garantiza que ninguna partida sea igual.	8.9

CONCLUSIÓN

Atari y Lost Toys nos ofrecen un shoot'em-up menor pero no carente de interés para aquellos que buscan un shooter en primera persona con un cierto toque de originalidad.

PlayStation 2
Versión Oficial: Especial

8.3
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

PlayStation 2
Revista Oficial - España

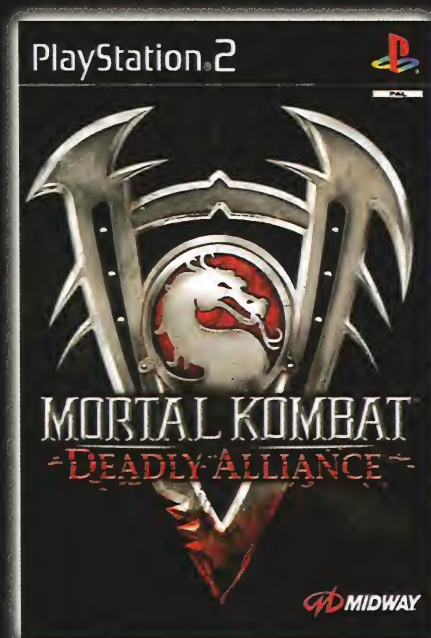
CONCURSO MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

20 JUEGOS (PROMOCIONALES)

+



20 TAZAS



www.VirgoPLAY.ES

Distribuido en España por

MIDWAY

SONY

PlayStation 2

Si quieres participar en la última edición del torneo de lucha más salvaje de todos los tiempos, participa en este concurso y podrás optar a uno de los 20 packs compuestos por 1 **Mortal Kombat: Deadly Alliance** para **PlayStation 2** y 1 taza. Tan sólo necesitas enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero para entrar en el sorteo.

¿Qué personaje no aparece en el juego?

A) Sub-Zero B) Motaro C) Raiden

CONCURSO «MORTAL KOMBAT: D.A.»

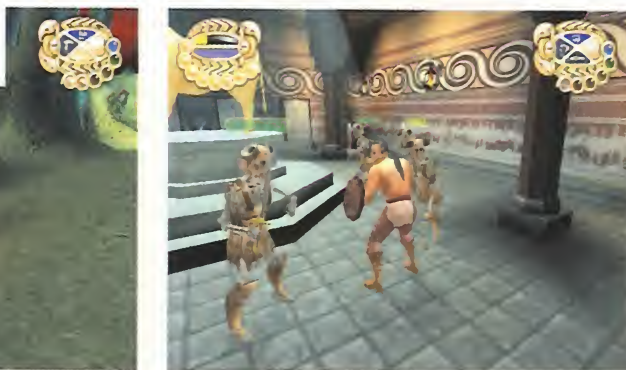
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5506** poniendo la palabra **PS2R02**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número **5506** el siguiente mensaje: **PS2R02 C**.

GSMBOX
SIN CARLEN, SIN LIMITES

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.



Además de sus puños, *The Rock* contará con diversas armas que podrá encontrar y adquirir a medida que avance en la aventura.



Detalles



CRATURAS

A lo largo del juego, *The Rock* se enfrentará a las más variadas criaturas surgidas de la mitología clásica, como esta serpiente gigante.



GOLPES ESPECIALES

Con el uso de la energía representada por la barra azul, el protagonista podrá realizar un mortífero ataque giratorio que acabará con cualquier enemigo que se encuentre cerca.

THE SCORPION KING

The Rock protagoniza un juego fuera de la lucha libre

FICHA TÉCNICA

- COMPañÍA: UNIVERSAL
- DESARROLLADORA: POINT OF VIEW
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- FASES: 12
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 118 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 00.00€



Pese a tratarse de una película bastante mediocre, *The Scorpion King*, una especie de precuela de *El Regreso De La Momia*, fue uno de los éxitos cinematográficos de este verano. El «carisma» de su protagonista propició este éxito en un filme a su medida, a medio camino entre *Indiana Jones* y uno de sus combates de lucha libre. Vivendi, una vez más, se hizo con los derechos y encargó al grupo de programación *Point Of View* la labor de adaptarlo a *PlayStation 2*. El resultado, como era de esperar, es una aventura en tercera persona donde la acción se desarrolla a lo largo de doce fases presentadas en escenarios de la historia antigua y la mitología clásica. Los enemigos a los que se enfrentará Mathayus, el protagonista, son de lo más variado, y no se limitan a guerreros de signo contrario, como en el filme. Sin duda, es más sencillo crear criaturas imaginarias en un juego que en una producción cinematográfica. El desarrollo del juego es tan previsible como cabría esperar en un título de estas características: explora ciudades, templos y localizaciones abiertas, acabando con todo bicho viviente y encontrando la manera de avanzar. Resolver

sencillos puzzles también será necesario para avanzar en el juego. El apartado gráfico no pasa de resultón en ningún momento y lo mismo ocurre con toda la ambientación sono-



ESCENARIOS
El laberinto de Creta, antiguos templos y ciudades fortificadas serán algunos de los escenarios que visitará el Rey Escorpión en su viaje por las tierras que recrea el juego.

DualShock 2

○ Salvar	L1	Defensa
□ Parada	R1	-
× Puñerazo	L2	-
△ Araque Especial	R2	Centrar cámara
○ Dirección	Select	-
↑ Dirección	Start	Menú
↓ Cámara	L3	-
	R3	Centrar Cámara

ra. No es que el juego sea rematadamente malo, los hay mucho peores en el catálogo de *PlayStation 2*. Lo que ocurre es que la fórmula está tan trillada que nos dará la sensación de estar jugando a lo mismo de siempre. Un título que caerá en el olvido. ■

THE SCORPION KING

LO MEJOR Y LO PEOR

- (+) Se han introducido elementos de RPG.
- (-) El desarrollo es simple y repetitivo.
- (-) La inteligencia de los enemigos es nula.
- (-) Hay decenas de juegos mejores del mismo estilo.

GRÁFICOS: Muy simples, tanto en el diseño de los personajes como en los escenarios. Además hay ralentizaciones.	7.0
AUDIO: Las voces de los actores están conseguidas, pero la música acaba haciéndose algo repetitiva.	7.4
JUGABILIDAD: La fórmula de beat'em-up más elementos de exploración es demasiado previsible como para resultar divertida.	7.1
DURACIÓN: Doce niveles bastante amplios te esperan si tienes la suficiente paciencia para completarlos.	7.5

CONCLUSIÓN

The Scorpion King posee la misma calidad que la película en que se basa. Al menos el filme sólo duraba hora y media. Una aventura con muy pocos alicientes para ser elegida por un jugador.

PlayStation 2
Revisión Oficial - España

7.2
(sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

<Parece que las adaptaciones de la saga de La Momia no tienen mucha fortuna en PS2>

CONCURSO STAR WARS BOUNTY HUNTER



Conviértete en un cazarrecompensas espacial, ahora puedes hacerlo consiguiendo el juego **Star Wars: Bounty Hunter** para **PlayStation 2** participando en este concurso. Tan sólo necesitas enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de febrero y podrás optar a uno de los 25 **Star Wars: Bounty Hunter** que sorteamos.

¿Cuál es el nombre del cazador de recompensas?

A) Jango Fett B) Fétido Addams C) Boba Fett

CONCURSO «STAR WARS: BOUNTY HUNTER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5506** poniendo la palabra **PS2R03**, espacio + respuesta **correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número **5506** el siguiente mensaje: **PS2R03 C**.



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de febrero.

Trucos de la A a



4X4 EVOLUTION

Activa todos los vehículos

Desde el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y R1. Después dirígete al menú Time Attack y cuando vayas a seleccionar tu coche para la competición observarás que en la modalidad Class 3 Ford aparecen muchos Ford Explorer Sport Trac de diversos colores y mejorados mecánicamente.

Nota: este tipo de vehículos sólo estará disponible en el modo Career.

Modo Slower Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2, CUADRADO y CÍRCULO.

Modo Faster Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CUADRADO (x2).

Modo Normal Game Speed

En el menú principal pulsa L1, L2, R1, R2 y CÍRCULO (x2).

1 millón de dólares

En el menú principal pulsa L2, CUADRADO, R1, CUADRADO, R1, L1, CÍRCULO, L2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1 y obtendrás, en el modo Career, un millón de dólares.



ACE COMBAT TRUENO DE ACERO

Opciones Extra

Cuando hayas sido capaz de completar las 18 misiones de Ace Combat Trueno De Acero, no pierdas tiempo y guarda partida. Después, resetea la consola y vuelve a cargar dicha partida y habrás descubierto una serie de opciones que antes no se encontraban disponibles. Una te permitirá volver a jugar con nuevos aviones y armas, además de contar con el dinero ganado hasta el momento. Otra hace posible entrar en cualquiera de las misiones. Y hay una en la que se puede hacer lo mismo pero teniendo en cuenta el tiempo o la puntuación obtenida. También existe una opción para contemplar las impresionantes secuencias FMV y, por último, una en la que podrás disfrutar escuchando todas y cada una de las 36 canciones que componen la banda sonora.

Otros Modos

Si terminas el juego bajo la dificultad más difícil se abrirá un nuevo modo de dificultad Expert Mode. Y si tienes la paciencia suficiente para realizar cada una de las misiones en Expert, se abrirá el Ace Mode.

AGGRESSIVE INLINE

Grinds perfectos

En Cheats introduce el código: BIGUPYASELF. No tendrás que preocuparte más de mantener el equilibrio al deslizarte sobre barandillas y demás.

Hand Plant perfecto

En Cheats, Introduce el password JUSTIN BAILEY para convertirte en el rey de los equilibrios sobre una mano.

Manual perfecto

Escribe este passwords en Cheats: QUEZDONTSLEEP.

No perder energía

En Opciones hay un apartado llamado Cheats. Introduce allí este código para activar este interesante truco: KHUFU.

ARMY MEN RTS

Súper soldados

Mantén presionado R2 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, X, Cuadrado durante el transcurso de una misión. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Súper rivales

Mantén presionado R2 y pulsa Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo y Triángulo durante cualquier misión. Los enemigos serán prácticamente idestructibles.

2000 de electricidad

Si quieres que tus reservas de energía aumenten espectacularmente mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo y X durante el transcurso del juego.

5000 de plástico

Para conseguir una ingente cantidad de materia prima mantén pulsado R2 y presiona Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y Cuadrado. Un sonido te confirmará el truco.

Paracaidistas

Si quieres gozar de un apoyo extra para tu ejército, mantén presionado R2 y pulsa a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.



BATMAN VENGEANCE

Batarangs infinitos

Para que Batman cuente desde el principio con un buen arsenal de su arma favorita, en el menú principal presiona L1, R1, L2, R2. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado.

BLADE 2

Selección de nivel

Mantén presionado L1 y pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo, Cuadrado en el menú principal.

Vida infinita

Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo.

Furia infinita

Pausa el juego, mantén pulsado L1 y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba.

Todas las armas

Mantén pulsado L1 y presiona a continuación Cuadrado, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Círculo, Triángulo en el menú principal del juego.

Munición infinita

Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa a continuación Izquierda, Círculo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Abajo, X.

BLOOD OMEN 2

Segadora de Almas y Armadura

Cuando te encuentres en la pantalla de presentación del juego, desde donde puedes empezar o cargar una partida, ejecuta la siguiente combinación: L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Círculo, Triángulo. Si lo has hecho bien una voz confirmará que el truco ha funcionado. Después, comienza una nueva partida para comprobar que Kain tiene en sus manos La Segadora de Almas, el arma más potente del juego, y una Armadura especial.



CART FURY

Juega con Niebla

Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Trucos. Introduce la siguiente combinación: R2, R1, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo. Aparecerá Niebla, resaltada y en la parte inferior de la pantalla.

Coches ocultos

En la pantalla de selección de conductores, si quieres que aparezcan unos cuantos más pulsa R1. Si haces lo mismo, pero utilizando L1, en la pantalla en la que eliges carrocería, tendrás a tu disposición algunas adicionales.

CRAZY TAXI

Taxi Bicicleta

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de selección de personaje. Deja de presionar L1 y después R1. Mantén pulsados de nuevo (L1 y R1) y suéltalos simultáneamente. Entonces presiona X. Escucharás un sonido que confirma que ha salido bien el truco y jugarás con una simpática bicicleta de reparto.

Modo Experto

Mantén presionados L1, R1 y START en el menú principal. Sigue con ellos pulsados hasta que aparezca la pantalla de selección y presiona X para elegir modo de juego. Las palabras «modo experto» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Modo Otro Día

Presiona R1 en la pantalla de selección de personaje y suéltalo. Ahora mantén pulsado R1 y presiona X. Las palabras «otro día» aparecerán en pantalla confirmando el truco.

Desactivar flechas de dirección

Mantén pulsado R1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.

Desactivar indicador de destino

Mantén pulsado L1 y START después de escoger el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje.

Nuevas cámaras y extras

Comienza a jugar en los modos Original o Arcade. Mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando (tendrás que tener un segundo pad conectado a la consola) y pulsa CÍRCULO para alternar entre vista interior delantera e interior trasera. Si quieres que aparezca el marcador de velocidad, mantén pulsados L1 y R1 en el segundo pad y presiona CUADRADO. Para realizar un espectacular zoom de la acción, mantén pulsado L1 y R1 en el segundo mando y presiona TRIÁNGULO. Para desactivar cualquiera de estos tres trucos mantén pulsados L1 y R1 en el segundo mando y pulsa X.



DEUS EX

Menú de Trucos

En Deus Ex es posible hacer aparecer un interesantísimo Menú Secreto. En él podrás activar una serie de opciones que te serán de gran ayuda para

llevar a cabo todas las misiones sin sufrir ningún perance. God Mode, Energía y Salud a tope, Munición al máximo, todas las Habilidades y alguna que otra sorpresa más componen la variada oferta del Cheat Menu. Para acceder a él primero tienes que comenzar una partida. Una vez hecho esto pulsa Select para acceder al menú donde puedes ver tus objetivos, las notas e imágenes de cada misión. En dicha pantalla has de ejecutar la siguiente combinación de botones, L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Si lo haces bien, aparecerá el Cheat Menu. A partir de este momento, nuestra aventura se convertirá en un tranquilo paseo.

DRAKAN

Invencibilidad

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Cuadrado e Izquierda durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

Subir un nivel

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba durante el juego. Un mensaje te informará de que ha funcionado. Vida y Maná Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Triángulo, Abajo, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, X y Arriba durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

Dinero extra

Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, X, Triángulo, Abajo y Arriba durante el juego. Tus fondos aumentarán en 10.000 monedas.

DYNASTY WARRIORS 2

Conseguir todos los Generales

Pulsa CUADRADO (x2), L1, L2, R1, R2, CUADRADO (x2) en el menú principal. Un sonido confirmará que has usado correctamente el código y se activarán todos los generales ocultos en Dynasty Warriors 2. Luchadores del reino de Shu y Wu Usa los siguientes códigos en la pantalla de título: Para activar los luchadores de la cuadrilla del reino de Wu pulsa CUADRADO (x2), R2 (x2), R1 (x2) y CUADRADO (x2). Si prefieres a los disidentes de Shu presiona CUADRADO (x2), R1 (x2), R2 (x2) y CUADRADO.

Editor de Introducción

En el menú principal usa los siguientes códigos: L1, L2, R2, L1, L2, R2, R1. De este modo se activará en el menú de opciones el modo Editor, donde podrás confeccionar la introducción del juego a tu gusto, eligiendo cada personaje y situándolo arbitrariamente.

Activar la opción Test BGM

En la pantalla de título pulsa R1 (x2), R2 (x2), L1 (x2), L2 (x2). Ve al el menú opciones y selecciona Sound y BGM Test. De este modo, podrás escuchar la banda sonora de Dynasty Warriors 2.

Activar personajes ocultos

En la pantalla principal pulsa CUADRADO, R1, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO, R2, CUADRADO y R1.

Elige a Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao y Zhang Jiao en el modo Free

Completa el juego en el modo Musou con todos los miembros de cada reino. Para luchar con estos personajes debes activar la opción Side Selection del modo Free.



Combate siendo Sun Quan

Acaba el modo Musou con todos los luchadores del reino Wu (Zhou Yu, Lu, Xun, Sun Shang Wiang, Taishi Ci, Gan Ning y Lu Meng).

Para elegir a Sima Yi

Completa el modo Musou como Xiahou Dun, Xiahou Yuan, Dian Wei, Xu Chu y Zhang Liao.

Combate siendo Cao Cao

Completa el juego en el modo Musou con cada uno de los héroes del reino de Wei.

Combate como Zhuge Liang

Completa el juego en el modo Musou como Guan Yu, Zhang Fei, Zhao Yun, Mao Chao, Huang Zhong y Jiang Wei.

Combate como Liu Bei

Completa el juego en el modo Musou con todos y cada uno de los miembros del reino de Shu, incluyendo a Zhuge Liang.

Intro alternativa

Si consigues completar el modo Musou con cualquiera de los generales, serás recompensado con las espectaculares imágenes de una secuencia de una introducción completamente nueva.

Restaurar la energía

Encuentra un punto para salvar tu partida, incluso si no tienes memory card tendrás la oportunidad de guardarla. Cuando te pregunten si quieres salvar tu juego puedes hacerlo o declinar la invitación. Una vez que hayas vuelto a la partida, tendrás toda tu energía restablecida y podrás continuar luchando.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Recuperar salud

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Abajo, X Arriba.

Recuperar munición

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba.

1.000 puntos de experiencia

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Abajo, Abajo.

Habilidades de nivel 2

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Derecha, Círculo, Derecha.

Habilidades de nivel 3

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba.

Habilidades de nivel 4

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.

Habilidades de nivel 5

Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, X, Abajo, Abajo.

ENDGAME

Modo de Trucos

Para introducir los códigos debes actuar de la siguiente manera. Dispara a una parte en blanco del menú principal el número de veces necesarias para cada letra, dependiendo del orden que ocupe en el alfabeto. Por ejemplo, una vez para la A y 26 para la Z. Para separar una letra de la siguiente recarga el arma.

Código Maestro

Para que funcionen todos los trucos primero intro-

duce la palabra MEBIGCHEAT.

Modo Arcade

Introduce el código BLAM. La pantalla parpadeará para informarte de que ha funcionado. Este nuevo modo de juego estará disponible.

Desafíos Country

Introduce el código ABROAD para que se desbloqueen estos divertidos desafíos donde podrás demostrar tu puntería.

EXTREME G3

Escudo infinito

En el menú principal presiona L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente.

Todos los circuitos

En el menú principal presiona L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1+L2+R1+R2.

Desafío Extremo

En el menú principal presiona L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1+R1, L2+R2. Al activarlo un sonido te indicará que lo has hecho satisfactoriamente.

Ganar el doble de dinero

En el menú principal presiona L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. El dinero ya no será un problema nunca más.



FREEKSTYLE

Código Maestro

Introduce LOKSMITH como clave en la pantalla de trucos.

Todos los personajes

Introduce POPULATE como clave en la pantalla de trucos.

Todos los atuendos.

Introduce YARDSALE como clave en la pantalla de trucos.

Todos los circuitos

Introduce TRAKMEET como clave en la pantalla de trucos.

Todas las monturas

Introduce WHEELS como clave en la pantalla de trucos.

Sin moto

Introduce FLYSOLO como clave en la pantalla de trucos.

Moto ardiendo

Introduce FIRESALE como clave en la pantalla de trucos.

Efecto cámara lenta

Introduce WTCHKPRS como clave en la pantalla de trucos.

Baja gravedad

Introduce FTAIL como clave en la pantalla de trucos.

Freekout Time continuo

Introduce ALLFREEK como clave en la pantalla de trucos.

Clifford Adoptante

Introduce COOLDUDE como clave en la pantalla de trucos.

Mike Jones

Introduce TOUGHGUY como clave en la pantalla de trucos

Jessica Patterson

Introduce BLONDIE como password en la pan-

talla de trucos.

Greg Abertyn

Introduce GIMEGREG como clave en la pantalla de trucos.

Corredores con casco

Introduce HELMET como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 1

Introduce CARVEROK como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 2

Introduce CLIPPERS como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 3

Introduce BLACKJAK como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 4

Introduce TODAMOON como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 5

Introduce WIDOPEN como clave en la pantalla de trucos.

Circuito extra 6

Introduce TUCKELLE como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 1

Introduce WHAZSKN como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 2

Introduce HEDBANGR como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 3

Introduce WHATEVER como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 4

Introduce SUPDUDE como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 5

Introduce STOKED como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 6

Introduce GOFLOBRO como clave en la pantalla de trucos.

Moto extra 7

Introduce NUMBER1 como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 8

Introduce PATRIOT como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 9

Introduce ALLSHOOK como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 10

Introduce LIGHTNIN como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 11

Introduce TONBOY como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 12

Introduce HEKACOOOL como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 13

Introduce OVENMITT como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 15

Introduce GOODLOOK como código en la pantalla de trucos.

Moto extra 16

Introduce PLUNGER como código en la pantalla de trucos.



GAUNTLET DARK LEGACY

Ser invencible

En la pantalla principal de personajes usa como password INVULN.

Permanente superdisparo con arco largo

En la pantalla principal de personajes usa como password SSHOTS.

Siempre esquivar a los enemigos

En la pantalla principal de personajes usa como password DELTA1.

Permanente Pollo Pojo

En la pantalla principal de personajes usa como password EGG911.

Immune a la Muerte

En la pantalla principal de personajes usa como password 1ANGEL.

Visión rayos-x permanente

En la pantalla principal de personajes usa como password PEEKIN.

Mantener la barra de turbo al máximo

En la pantalla principal de personajes usa como password PURPLE.

Disparo triple permanente

En la pantalla principal de personajes usa como password MENAGE.

Disparo reflectante permanente

En la pantalla principal de personajes usa como password REFLEX.

Poseer nueve pociones y nueve llaves

En la pantalla principal de personajes usa como password ALLFUL.

Correr velozmente

En la pantalla principal de personajes usa como password XSPEED.

Disparo rápido

En la pantalla principal de personajes usa como password QCKSHT.

Poseer 10.000 monedas de oro por nivel

En la pantalla principal de personajes usa como password 10.000K.

Enano convertido en bufón alto

En la pantalla principal de personajes usa como password ICE600.

Enano con uniforme S&M

En la pantalla principal de personajes usa como password NU0069.

Bufón con forma de palo y con cara de smiley

En la pantalla principal de personajes usa como password STX222.

Caballero con cinturón negro y guadaña

En la pantalla principal de personajes usa como password SUB964.

Guerrero convertido en Undead Lich

En la pantalla principal de personajes usa como password GARM00.

Guerrero convertido en Faraón

En la pantalla principal de personajes usa como password DES700.

Guerrero convertido en Alien

En la pantalla principal de personajes usa como password SKY100.

Guerrero muy veraniego

En la pantalla principal de personajes usa como password SUM224.

Mostrar secuencias FMV

Mantén pulsado X mientras el juego esté cargando y, después de la pantalla copyright, aparecerán las

TRUCOS de la A a la Z

secuencias de vídeo del juego. Para saltar de secuencia vuelve a pulsar X.

GRAND THEFT AUTO 3

El juego de DMA y Rockstar incluye secretos que harán tu disfrutar por Liberty City más agradable, o todo lo contrario. Todos deben ser introducidos con el juego en marcha.

Conduce un tanque

Presiona Círculo seis veces, R1, L2, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. El tanque aparecerá en frente de ti. Podrás destruir todo a tu paso.

Baja nivel busca/captura

Presiona R2, R2, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Dos estrellas menos en la barra.

Sube nivel busca/captura

Pulsa R2, R2, L1, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha. La barra subirá dos estrellas.

Todas las armas

Presiona R2, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Cambiar de ropa

Pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Armas

Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Más Armas

Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Aún Más Armas

Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Salud

Presiona R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida.

Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Armadura

Presiona R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Subir Búsqueda

Presiona R1, R1, Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Bajar Búsqueda

Presiona R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Caddy

Presiona Círculo, L1, Arriba, R1, L2, X, R1, L1,

Círculo, X durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Hotring Racer

Presiona R1, Círculo, R2, Derecha, L1, L2, X, X, Cuadrado, R1 durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Limusina

Presiona R2, Arriba, L2, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tanque Rhino

Presiona Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Sabre Turbo

Presiona Derecha, L2, Abajo, L2, L2, X, R1, L1, Círculo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Trashmaster

Presiona Círculo, R1, Círculo, R1, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Tráfico Agresivo

Presiona R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

GRAVITY GAMES

Código maestro

En la pantalla de opciones, selecciona trucos e introduce el siguiente código: LOTACRAP.

Estadísticas al máximo

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce: MAXSTATS.

Todas las monturas

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: PIKARIDE.

Dennis McCoy

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: DMCDMAN.

Bobby Bones

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BONEGUY.

Bird Brains

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: FLYAWAY.

Hotty Babe

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: BADGIRL.

Angus Sigmund

En la pantalla de opciones, dirígete a la de trucos e introduce el siguiente código: SIGMAN.

GUILTY GEAR X

Personajes ocultos

En la pantalla en la que aparece el mensaje «Press Start» presiona Abajo, Derecha, Derecha, Arriba y Start. Ahora, al entrar en cualquiera de los modos de juego te encontrarás con dos nuevos personajes seleccionables en la parte inferior de la pantalla de Selección de Luchador.

El primero de ellos es Testament, un tipo bastante raro y va armado con una gran guadaña.

El segundo es Dizzy, enemigo final del juego. Una

chica de aspecto inocente que esconde una gran cantidad de combos.



HALF-LIFE

Invencibilidad

En el menú principal entra en la opción de trucos e introduce lo siguiente: Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X. Aparecerá a la derecha.

Munición infinita

Haz lo mismo que antes, pero esta vez prueba esta combinación de botones: Abajo, X, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Círculo. No tendrás problemas con tus armas.

Invisible

En la misma pantalla que los trucos anteriores, introduce Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Modo cámara lenta

Para que todo se mueva mucho más despacio, prueba esta combinación en el menú de trucos: Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo.

Modo Alien

Si quieres acceder a este curioso modo de juego, introduce estos botones: Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Selección de nivel

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en el menú principal.

Pasar nivel

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X durante una partida.

Modo Dios

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R2, L2, R1, L1 durante el transcurso de una partida.

Todas las armas

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Cuadrado, X, durante el transcurso de una partida.

Salud al máximo

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Abajo durante el transcurso de una partida.

Carga letal

Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R1, R1 durante el transcurso de una partida.

Cámara lenta

Presiona la siguiente combinación de botones: R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, L2 durante el transcurso de una partida.



ICO

Opciones Extra

Una vez acabado el juego, si cargas la partida y comienzas una nueva, podrás acceder a nuevas características en el menú de opciones. Como un modo para dos jugadores simultáneos, en el que el segundo jugador controla a la princesa, o un filtro gráfico con varios niveles de intensidad. Además, como arma secreta obtendrás un sable láser en lugar del mazo cuando llegues a la zona en la que tienes que golpear el árbol.



JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Selección de nivel

Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Nivel Equinox

Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Uplink

Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Demolición

Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Protección

Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Explosivo

Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Asesinato

Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey de la Colina

Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Goldeneye

Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Doble Arma

Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.



LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Personaje invulnerable

En la pantalla de opciones pulsa R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3. El personaje seleccionado se hará invulnerable tras el truco.

Todos los objetos

Igual que antes, sólo que ahora la combinación es R3, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, R3.

LEGO RACERS 2

Jugar como un marciano

Presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba en el menú principal del juego. Un alegre sonido te informará de que lo has introducido correctamente. A partir de ahora el personaje que controlas será de otro planeta.

Círculo de Marte

Si quieres aventurarte en el circuito localizado en el planeta rojo, durante el transcurso de una carrera presiona Start para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha.



MAX PAYNE

Armas

Si deseas tener en tu poder todas las armas y la munición al máximo, presiona Start para pausar el

EL REY ESCORPIÓN

Código maestro (todos los bonus activados): pulsa Start durante el juego (para entrar en pausa) y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, R2. **Energía al máximo y todas las armas:** pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado, círculo. **Bate de «carne»:** activa la categoría de armas de una sola mano, pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha. **Personajes cabezones:** pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, R2. **Enemigos pequeños:** pausa el juego y pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, cuadrado.

juego y pulsa L1, L2, R1, R2, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. No habrá enemigo difícil.

Elegir Nivel

Si quieres elegir fase, una vez que hayas completado la primera sección del juego (que transcurre en el metro) y hayas guardado tu progreso, entra en el menú principal y presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo. Todas las fases se activarán.

Vida al máximo

Pulsa Start para pausar el juego y presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Tu vida se rellenará instantáneamente. Cada vez que ocurra una escena cinemática o cambios de fase o sección tendrás que volver a introducir la clave, si quieres que el efecto sea duradero.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Inmunidad

Pausa el juego y pulsa Cuadrado, L1, Círculo, R1, Triángulo, L2, Select y R2 para no sufrir daños.

Munición infinita

Pausa el juego y pulsa Círculo, L2, Cuadrado, L1, Select, R2, Triángulo y Select para tener balas a porrillo.

Balas de plata

Introduce el código WHATYOUGET en la máquina de escribir. Activa el truco en Secretos y estarás en disposición de liquidar a todos tus enemigos de un solo disparo.

Granadas de goma

Introduce el código BOING y después activa el truco que acaba de aparecer en el menú de Secretos.

Misión 2

Escribe en la máquina de escribir ORANGUTAN y accederás a esta misión.

Misión 3

Puedes abrir esta misión utilizando el código BABOON.

Misión 4

Introduce este siguiente código CHIMPZEE para acceder al cuarto nivel del juego.

Misión 5

Para entrar en esta fase sólo tienes que introducir el código LEMUR en la máquina.

Misión 6

Introduce el código GORILLA en la máquina de escribir para poder entrar en el sexto nivel.

Medalla de Oro 1

Con MONKEY podrás acabar la misión en la que te encuentres con la mejor medalla.

Súper zoom

Introduce el código LONGSHOT en la máquina de escribir. Actívalo en Secretos y tendrás el modo Sniper disponible en todas las armas del juego.

Escudo antibalas

Introduce el código BULLETZAP y tu cuerpo será infranqueable e inmune a los proyectiles que disparan tus enemigos.

Medalla de Oro 2

También cabe la posibilidad de terminar la misión anterior a la que estés jugando con medalla de Oro. Sólo tendrás que utilizar el código TIMEWARP.

Perfeccionista

Sólo para los más atrevidos. Si usas el código URTHEMAN los nazis acabarán con tu vida de un único disparo.

Torpedo MOHTON

Para cambiar tus ridículas balas por mortíferos torpedos fotónicos, introduce el código TPDOMOH-TON en la máquina.

Cabezones

Si eres habilidoso, este código te ofrece un reto a tu altura. Sólo podrás matar a los nazis disparándoles en la cabeza. Utiliza la contraseña GLASSJAW para activarlo.

Enemigos invisibles

El juego aún te ofrece una posibilidad más original todavía. Si eres de los que crees que MOH es demasiado fácil utiliza el código WHEREU y sólo verás las armas y los cascos de tus enemigos.

Hombres con sombreros

Con HABRDASHR verás a los personajes del juego con objetos inusuales en su cabeza.

Día D

Para acceder al Making Of de la secuencia del desembarco de Normandía en la opción de Extras sin ganártela jugando, tienes que introducir el código BACKSTAGED en la máquina de escribir.

Aguja en un pajar

Accede a un nuevo Making Of usando como código BACKSTAGER.

Varios puentes más

Introduce como código BACKSTAGEF y podrás ver otro Making Of.

MEN IN BLACK II

Invencibilidad

Presiona Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2 en la pantalla de Press Start. La pantalla parpadeará para confirmarte que ha funcionado correctamente.

Todas las armas

Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha. El arsenal de los hombres de negro estará a tu disposición.

Selección de nivel

Para poder acceder a cualquiera de las fases del juego presiona R2, Triángulo, Izquierda, Círculo, Cuadrado, L2, Izquierda, Arriba, X, Abajo, L2, Cuadrado.

Bolt al máximo

Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L1, Círculo, Triángulo, R2, Izquierda, Abajo, Cuadrado (x2).

Spread al máximo

Presiona L2, R1, Círculo, L2, Abajo, Arriba, L1, Derecha, Izquierda, X en la pantalla de Press Start.

Homing infinito

Presiona Derecha, Arriba, Cuadrado, L1, Izquierda, Izquierda, L1, Izquierda, Círculo, Izquierda.

Beam infinito

Presiona Izquierda, Círculo, Triángulo, Derecha, L1, Cuadrado, Izquierda, R1, R1, Triángulo en la pantalla de Press Start.

Boss Mode.

Presiona R1, Triángulo, Abajo, Abajo, X, L2, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Triángulo, R2, L1 en la pantalla de Press Start.

Making Of

Si quieres conocer cómo se llevó a cabo la creación del juego, introduce la siguiente combinación en la pantalla de Press Start: Círculo, R2, L2, Círculo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, X, Derecha, L1, X, Arriba.



NBA HOOPZ MODO CHEAT

Pulsa CUADRADO, X y CÍRCULO para cambiar los iconos en la pantalla del modo Versus. Los números que os ofrecemos a continuación indican el número de veces que cada botón debe ser presionado. Después de que los iconos hayan cambiado, presiona el control pad en la dirección indicada para activar el truco. El nombre del código y el sonido te darán la certeza de que el truco ha sido activado correctamente.

Por ejemplo, para activar Turbo Infinito utiliza el código: 3-1-2 ARRIBA y para ello, deberás pulsar CUADRADO (3 veces), X (1 vez), CÍRCULO (2 veces) y ARRIBA.

Mostrar porcentaje de tiro: pulsa 0-1-1 ABAJO.

Uniforme local

Pulsa 0-1-4 DERECHA.

Uniforme visitante

0-2-4 DERECHA.

Cancha en la playa

0-2-3 IZQUIERDA.

Pelota tricolor

1-1-1 DERECHA.

Sin faltas:

2-2-2 DERECHA.

Cabezas muy grandes:

3-0-0 DERECHA.

Cabezas pequeñas:

3-3-0 IZQUIERDA.

Turbo infinito:

3-1-2 ARRIBA.

Cancha en la calle:

3-2-0 IZQUIERDA.

Sin goaltending:

4-4-4 IZQUIERDA.

Mostrar hotspots:

1-1-0 ABAJO.

Sin hotspots:

3-0-1 ARRIBA.

NBA STREET

En la pantalla Versus cambia los cuatro iconos existentes por los códigos que os ofrecemos. Un mensaje confirmará que el código ha sido activado al pulsar Arriba.

Turbo ilimitado

Usa como código: Zapato, Balón, Tablero, Tablero, Arriba.

Sin Turbo

Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Tablero, Arriba.

Uniforme Auténtico

Usa como código: Balón, Balón, Disco, Disco, Arriba.

Uniforme Informal

Usa como código: Disco, Disco, Balón, Balón, Arriba.

Sin repeticiones

Usa como código: Disco, Zapato, Disco, Disco, Arriba.

Balón Multicolor

Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Balón, Arriba.

Balón EA Big

Usa como código: Balón, Disco, Micrófono, Balón, Arriba.

Balón de Playa

Usa como código: Balón, Disco, Disco, Zapato,

SUPERMAN: Shadow of Apokolips

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la pantalla de trucos: **Código maestro:** MXYPTLK; **Superpoderes infinitos:** JOR EL; **Energía infinita:** SMALLVILLE; **Todas las secuencias de vídeo disponibles:** LANA LANG; **Todas las biografías disponibles:** LARA; **Modo experto:** BIZZARO

Arriba.

Balón de Fútbol

Usa como código: Balón, Zapato, Disco, Balón, Arriba.

Balón ABA

Usa como código: Balón, Disco, Disco, Balón, Arriba.

Balón Medicinal

Usa como código: Balón, Disco, Disco, Tablero, Arriba.

Balón NuFX

Usa como código: Balón, Disco, Tablero, Balón, Arriba.

Balón de Volley Ball

Usa como código: Balón, Disco, Disco, Micrófono, Arriba.

Súper Mates

Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Balón, Arriba.

Sin Mates

Usa como código: Tablero, Balón, Disco, Zapato, Arriba.

Más Gamebreakers

Usa como código: Disco, Micrófono, Tablero, Zapato, Arriba.

Menos Gamebreakers

Usa como código: Disco, Tablero, Micrófono, Zapato, Arriba.

Sin Gamebreakers

Usa como código: Disco, Micrófono, Micrófono, Zapato, Arriba.

Springtime

Joe «The Show»

Usa como código: Disco, Disco, Balón, Disco, Arriba.

Summertime

Joe «The Show»

Usa como código: Disco, Balón, Balón, Disco, Arriba.

Athletic Joe

«The Show»

Usa como código: Disco, Zapato, Balón, Disco, Arriba.

Capitán Veloz

Usa como código: Tablero, Balón, Zapato, Disco, Arriba.

Bordes Explosivos

Usa como código: Disco, Zapato, Micrófono, Balón, Arriba.

Lanzamientos a gran distancia

Usa como código: Zapato, Zapato, Tablero, Balón, Arriba.

Nombre de los Jugadores

Usa como código: Balón, Disco, Zapato, Tablero, Arriba.

Sin demostraciones

Usa como código: Disco, Micrófono, Disco, Zapato, Arriba.

Desactiva todos los Trucos

Usa como código: Disco, Disco, Disco, Disco, Arriba.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

BMW Z8

Pulsa Cuadrado, Derecha, Cuadrado, Derecha, R2, Triángulo, R2, Triángulo en el menú principal para acceder a este coche.

Ferrari F50

Pulsa L1, Triángulo, L1, Triángulo, Derecha, L2, Derecha, L2 en el menú principal para acceder a este vehículo.

TRUCOS de la A a la Z



HSV Coup » GTS

Pulsa L1, L2, L1, L2, R1, Triángulo, R1, Triángulo en el menú principal del juego para acceder a este vehículo.

Ferrari F550

En el menú principal pulsa L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Derecha, R1, Derecha, R1 para gozar de este coche.

McLaren F1 LM

Pulsa Cuadrado, L1, Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, Triángulo, Derecha en el menú principal para acceder a este coche.

Porsche Carrera GT

Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, R1, R2, R1, R2 en la pantalla del menú principal para acceder a este coche.

NHL 2001

Super Defensa

Dirígete a la pantalla de Edición de Personajes y usa como nombre Sandis Ozolinsh, Chris Pronger o Scott Hannan. Te formularán una pregunta a la que tendrás que responder «Sí». De este modo podrás disfrutar de los atributos de los mejores defensas de la historia del hockey.

Super Delantero

En la pantalla de Edición de Personajes usa como nombres Peter Forsberg, Jaromir Jarg, Keith Tkachuk, Pavel Bure, Steve Yzerman, Owen Nolan, Rob Blake, Erick Lindros, Nicklas Lidstrom u Olaf Kolzig. Contesta «Sí» a la pregunta que te hagan y conseguirás un delantero con los mejores atributos.

Super Portero

Usa como nombres Patrick Roy, Dominik Hasek o Ed Belfour en la pantalla de Edición de Personajes. Te formularán una pregunta a la que debes responder «Sí» si quieres disponer de los mejores atributos de un portero de NHL.

The Hammer

En la pantalla de Edición de Personajes usa Hammer como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti.

Animal

En la pantalla de Edición de Personajes usa Animal como nombre. De este modo, durante la partida, el comentarista utilizará este nombre para referirse a ti. Provocar al contrario.

Cuando tu jugador marque un gol pulsa TRIÁNGULO. De este modo, cuando el disco entre por la portería, tu jugador lo celebrará a grito pelado. También puedes realizar este truco cuando el equipo contrario cometa un penalti.

NO ONE LIVES FOREVER

Seleccionar Misión

La explosiva Cate Archer llega a PS2 dispuesta a todo para acabar con la perversa organización criminal H.A.R.M. Si quieres que su aventura resulte más sencilla quizá te interese poder acceder a cualquier fase del juego desde el principio. Ilumina la opción de cargar partida, mantén pulsados L3 y R3 y presiona X para que aparezca la opción.



OPERATION WINBACK

Trial Mode

Presiona rápidamente en la pantalla de «Press Start» Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha,

Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, mantén Triángulo y pulsa Start.

Max Power Mode

Presiona rápidamente L1, R2, L2, R2, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, mantén L1 y pulsa Start, también en la pantalla de «Press Start». De este modo, todas las armas estarán a tu disposición y además con munición infinita.

ORPHEN

Energía restaurada

Cuando estés luchando en un combate y la barra de energía esté al límite sigue los pasos que te vamos a ofrecer a continuación para que el contrario no acabe contigo. Justo antes de morir, pausa el juego, selecciona «Equip» y continúa la partida, de este modo comenzarás de nuevo la batalla, pero con la energía al máximo.



PARIS-DAKAR RALLY

Todos los coches

Introduce como nombre del piloto ILUMBERJACK para poder acceder a todos los vehículos del juego de rallies basado en tan prestigiosa competición internacional. El desierto será tuyo.

PIRATES: LEGEND O.T.B.C.

Inmunidad

Para que Wind Dancer sea inmune a los ataques enemigos, bastará con mantener apretados R1 y R2 y después pulsar X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2 y Cuadrado. Todos estos códigos han de ser introducidos durante el juego.

Cofres

También hay una combinación que te permitirá revelar la situación de los cofres enterrados. Mantén pulsados R1 y R2 y entonces ejecuta esta secuencia, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Si quieres todos los cofres, con R1 y R2 apretados, pulsa R3, X, Triángulo, L3, Círculo, L1, Select, L3, Cuadrado y L2. Por último, para hallar todas las llaves de dichos cofres, mientras aprietas R1 y R2 pulsa los siguientes botones: Círculo, Select, Cuadrado, R3, L1, L3, L2, Triángulo, L3 y finalmente lo habrás conseguido.

Items Infinitos y Oro

Mantén apretados R1 y R2, entonces pulsa Triángulo, L1, Select, L2, R3, L3, Cuadrado, X, R3, Círculo. A partir de ese momento, cualquier ítem que halles será infinito. Para conseguir oro extra, con R1 y R2 apretados pulsa Triángulo, R3, L3, X, Cuadrado, R3, Select, L1 y Círculo y navega a otro mapa por el Galeón.

Espadas de Katerina

Para avanzar hasta la siguiente espada de la protagonista y conseguir una mayor potencia en nuestros ataques, con R1 y R2 apretados pulsa R3, Select, L2, L3, Cuadrado, X, L1, Círculo, L3 y Triángulo.

PORTAL RUNNER

Vida completa

Para que la salud de Vikki llegue al máximo, pulsa Start para pausar el juego y, mientras mantienes presionado L2, pulsa Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R1, Arriba, Círculo, Cuadrado.

Todas las secuencias

Si lo que quieres es disfrutar de todos los vídeos mantén presionado L1 y pulsa Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, R1, Círculo, R2 y Cuadrado en el menú principal.

PRISONER OF WAR

Todos los niveles abiertos

Introduce ger1eng5, respetando las minúsculas, para poder acceder a todos los niveles desde el principio.

Bloquear todas las fases

Si quieres desactivar el truco anterior debes introducir como clave defaultn, respetando las minúsculas.

Todos los eventos diarios

Introduce como clave alltimes, respetando las minúsculas y accederás a todos estos sucesos.

Todos los eventos importantes

Utiliza coretimes como clave, respetando las minúsculas, para poder ser testigo de los sucesos más importantes.

Vista en primera persona

Utiliza como clave Boston, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar en 1ª persona.

Vista aérea

Introduce Foxy como clave, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar a vista de pájaro.

Dinero infinito

Introduce como clave Dino, respetando mayúsculas y minúsculas.

Cambiar tamaño de los guardias

Introduce como clave Muffin, respetando las mayúsculas y minúsculas.

PRO RACE DRIVER

Todos los coches

Para conseguir todos los vehículos desde el principio, entra en la pantalla de Bonus e introduce la siguiente clave: XKIMCF. Un mensaje te lo confirmará.

Todos los circuitos

Igual que antes, sólo que esta vez tendrás que introducir TMYTKO.

Circuitos Pro Race Driver

Entra en la pantalla de Bonus e introduce LQJFFA como código.

Control realista

Para hacer las cosas más complicadas introduce SiM en la pantalla de Bonus.

Control alternativo

Si quieres probar esta modalidad usa como clave VIBAKH.

Mayores daños

Introduce como clave DAMAGE en la pantalla de Bonus.

Sin daños

Esta vez usa IHHBIV en la pantalla de Bonus para conseguirlo.

Ver los créditos

Introduce la palabra CREDITS en la pantalla de Bonus.



QUAKE III

Ganar sin esfuerzo

Mientras estés jugando en cualquier nivel mantén presionado R1, R2, L1 y SELECT y pulsa en el siguiente orden: X, CÍRCULO, CUADRADO,

TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO y TRIÁNGULO. De este modo siempre vencerás en la misión del nivel en que estés jugando.



R. E. SURVIVOR 2

Informe Secreto

Si eres capaz de recolectar todos y cada uno de los archivos que se han distribuido a lo largo del juego, al final serás recompensado con un «Informe Secreto» sobre la misteriosa entidad de Umbrella.

RAYMAN REVOLUTION

Modo Debug

Dirígete a la pantalla de opciones de cualquier mapa y accede al menú de opciones. Selecciona Sonido: ilumina la opción Silencio; mantén pulsado L1+R1 y presiona los botones: L2, R2, L2, R2 y R2. Un nuevo menú aparecerá con opciones como Vida Completa, Disparo con rebote, Mega disparo, Carrera de toneles, etc.

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Boxeadores flacos

Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. Un ruido confirmará que lo has hecho correctamente.

Boxeadores obesos

Pulsa DERECHA (x2), ARRIBA, ABAJO, DERECHA, R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Escucharás un ruido que confirmará que lo has hecho correctamente.

Boxeadores zombis

Pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, R1 (x2), R2 en la pantalla de selección de personajes.

Activar los uniformes y los boxeadores

Pulsa IZQUIERDA (x2), DERECHA, R2, IZQUIERDA, DERECHA (x2), R1 (x2) y R2 en la pantalla de selección de personajes. Pulsa CUADRADO para seleccionar el uniforme que más te guste.

Freak E. Deke y Michael Jackson

Pulsa R1 (x13), R2, R1 (x10) Y R2 en la pantalla de selección de personajes del modo Arcade.

Gautes enormes

Pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R1 y R2 en la pantalla de selección de personajes. De este modo los boxeadores lucharán con unos guantes más grandes de lo normal.

Uniforme secreto de Año Nuevo

Cambia la fecha del sistema por el 1 de enero y Joey T. aparecerá en pañales.

Uniforme secreto del Oeste

Cambia la fecha del sistema por el 23 de abril 2001 y Mama Tua aparecerá disfrazada de conejito.

Uniforme secreto del día de los Enamorados

Modifica la fecha actual del sistema por el 14 de febrero y vestirás a Lulu Valentine de enamorada.

Uniforme secreto del día de Halloween

Modifica la fecha del sistema por el 31 de octubre y J.R. Flurry se transformará en zombie.

Uniforme secreto del día de la Independencia

Modifica la fecha actual del sistema por el 4 de julio y G. C. Thunder llevará un traje muy peculiar.

Uniforme secreto de Navidad

Modifica la fecha actual del sistema por el 25 de diciembre y Selene Strike se vestirá muy

Todos estos códigos habrán de ser introducidos en la opción de trucos: Inmunidad: LRGARMS; Selección de nivel: PASSKEY; Saltar nivel: QUITER; Todos los combos disponibles: NINJA; Todas las armas disponibles: STRAPPED; Munición al máximo: MRJUAREZ; Daño infligido a los enemigos al máximo: SPINACH; Energía extra: BUTTERUP; Jugar con payaso: SCARYCLOWN; Jugar con un preso: JAILBREAK; Jugar con un soldado de las fuerzas especiales: GNRLINFANTRY; Jugar con lagarto: HISSSS; Jugar con Moseley: BIGLIPS; Jugar con Nara: WEIGHTGAIN; Jugar con Nikki: HAIRLOSS; Jugar con un Robot: MRROBOTO; Jugar con superhéroe: SUPERJOHN; Jugar con Zombi: IAMSODEAD; Apuntar manualmente: FPSSTYLE; Escudo: STEELUP; Bate de béisbol: SLUGGER; Muñeca de trapo: CLUMSY; Botón de cámara lenta (Bullet-Time): SLIZOMIZO; Los personajes rebotan: BOUNZMEN; Lugares atestados: CLUTZ; Final dramático: STYLIN; Secuencia final: WIMP; Bocetos: SKETCHPAD; Todas las secuencias de vídeo disponibles: DIRECTOR; No seleccionar: DONOTSEL.

elegante para combatir.

RED CARD SOCCER

Acceso a Todo

Para desbloquear todos los estadios, los equipos y modalidades del juego introduce como nombre: BIGTANK.

De Otra Forma

Por si acaso hay alguien que prefiera trabajar duro para desvelar cada uno de los estadios y escuadras, aquí está la forma de conseguirlos. Primero, has de asegurarte de estar jugando en el modo Conquest. Después, para obtener el estadio de Victoria Falls y el equipo Apes, tendrás que vencer a este último. Si eres capaz de derrotar a los Dolphins, además de convertirlo en un once seleccionable podrás jugar en el estadio Nautilus. Para poder disputar un encuentro en el estadio USAFB001, primero tendrás que derrotar al equipo de los Martians, al que también podrás elegir a partir de dicho momento. Si todavía te queda paciencia y consigues batir a los Matadors, obtendrás como recompensa dicho equipo y el estadio Coliseum. Todavía quedan dos más, SWAT para conseguir el estadio Nova City y los Samurai que te concederán el Youhi Gardens. Si terminas este modo llegarás a Finals.

RED FACTION 2

Master Code

Introduce como código Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y X en la pantalla de trucos.

Selección de nivel

Introduce Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, X en la pantalla de trucos para desbloquear todos los niveles.

Salud al máximo

Introduce X, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla de trucos.

Munición infinita

Introduce Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas

Introduce Círculo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Círculo en la pantalla de trucos.

Granadas especiales

Introduce en todos los espacios Círculo (8 veces en total) en la pantalla de trucos para obtener esta interesante mejora en las granadas.

RIDGE RACER V

Secuencias

Pulsa L1 y R1 mientras observas las secuencias de la intro del juego y podrás modificar algunos efectos de los gráficos. Si pulsas R1, los gráficos aparecerán en blanco y negro y si pulsas por tercera vez R1, los gráficos desaparecerán. Vuelve a pulsar L1 y todo volverá a la normalidad.

Comienzo rápido

Cuando selecciones el modo Time Attack mantén pulsado R2, L2 y tu coche se acelerará tanto que saldrá haciendo ruedas.

Modo Duelo

Si quedas en la primera posición en el tiempo de vuelta y total en el Time attack Standard accederás al modo Duelo.

Coches Bonus

Completa todos los circuitos de Grand Prix y activa-

rás nuevos modelos de coches. Si bates todos los records de Time Attack conseguirás más.

Super Drift Caddy

Consigue llegar el primero a la meta en la competición Danver Spectra del modo Duelo y activarás el modelo de coche Super Drift Caddy en el modo Duelo, Time Attack y Carrera Libre.

Devil Drift

Consigue cruzar la meta el primero en la competición Rivalta Crinale del modo Duelo y activarás el modelo de coche Devil Drift en el modo Carrera Libre, Time Attack y Duelo.

VW Beetle

Consigue el primer puesto en la competición Solort Rumeur del modo Duelo y activarás el nuevo modelo de VW Beetle en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

McLaren F1

Consigue ser el primero en cruzar la meta de la competición Kamata Angelus del modo Duelo y activarás el coche McLaren F1 Clone en el modo Duelo, Carrera Libre y Time Attack.

Modo 99 Vueltas

Consigue quedar el primero en todas las carreras del modo Extra de Time Attack GP y se activará el modo 99 Vueltas. Será todo un reto a tu habilidad.

Modo Pac-Man

Cuando superes la cifra de 3.000 kilómetros, activarás la Competición Pac-Man. En este tomo conducirás el coche de Pac-Man y tendrás como oponentes a los fantasmas sobre unas scooter.

Modo Maximun

Completa el juego en el modo Grand Prix con máxima dificultad y accederás a la competición más competitiva del Grand Prix.

Iconos diferentes

El icono de salvar partida en el menú de la Memory card cambiará cuando hayamos finalizado todos los modos y todos los secretos que contiene este título de conducción de Namco.

RUMBLE RACING

En la pantalla principal selecciona Game Option, después Load/Save y finalmente escoge la opción Passwords para usar los códigos que os ofrecemos a continuación:

Activar Coches Ocultos:

Bucksho

Utiliza como password UBTCKSTOH.

Cobalt

Utiliza como password TLACOBTLA.

Gamecus

Utiliza como password BSUIGASUM.

High Roller

Utiliza como password HGIROLREL.

Interceptor

Utiliza como password CDAAPTNI.

Redneck Rocket

Utiliza como password KCEROCTEK.

Revolution

Utiliza como password PTOATROI.

Road Trip

Utiliza como password ABOGBOGA.

Sporticus

Utiliza como password OPSRTISUC.

Stinger

Utiliza como password AMHBRAAMH.

Thor

Utiliza como password THTORHROT.

Van Itty

Utiliza como password VTYANIYTT.

Vortex

Utiliza como password 1AREXT1AR.

XXS Tomcat

Utiliza como password NALDSHHSD.

Activar en el modo Championship:

Copa, Circuito y Coche

Pro Cup 2 (circuito Falls Down y coche Cataclysm):

Utiliza como password P1PROC1PU.

Pro Cup 3 (circuito The Gauntlet y coche EsCargot):

Utiliza como password Q2PROC2YT.

Copa Elite (circuito Surf y Turf y coches Elite Class y Road Kill):

Utiliza como password AEPPROPUC.

Copa 2 Elite (circuito Coal Cuts y coche Jolly Roger):

Utiliza como password ILETEC1MB.

Copa 3 Elite (circuito Wild Kingdom y coche Malice):

Utiliza como password ILCTEC2VB.

Copa 4 Elite (circuito Over Easy y coche Direwolf):

Utiliza como password ILQTEC3PU.

Copa Elite EA (circuito Outer Limits y coche Blue Devil):

Utiliza como password LEAITEPUC.

Copa 1 (circuito Maelstrom, coche Sun Burn y vehículos PRO):

Utiliza como password OORKEPUC.

Copa 2 Rookie (circuito So Refined y coche Dragon):

Utiliza como password KOZIEC1PU.

Copa EA Rookie: circuito Passing Through y coche Mandrake

Utiliza como password KZOIEC2PI.

Vídeo Grand Champion, Copa EA STUNT

Utiliza como password YEAMFLOWW.

Circuito Circus Minimus

Utiliza como password ZEAGTLUKE.

SLED STORM

Código Maestro

En la pantalla de Press Start mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Cuadrado, Arriba, Círculo, Triángulo, Abajo.

Todos los personajes del juego

En el mismo lugar que antes, mantén L1 y R1 y pulsa Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Abajo.

Todas las motos

Mantén pulsados L1 y R1 y presiona a continuación Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Izquierda.

Hover Sled

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla de Press Start y presiona Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Derecha.

Todos los circuitos

Mantén pulsados L1 y R1 en la pantalla Press Start y presiona Círculo, Izquierda, Círculo, Derecha, Círculo, Arriba.

SMUGGLER'S RUN 2

Invisibilidad

Para que tu vehículo sea invisible pausa el juego y pulsa R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. A partir de ahora le resultará más difícil a la policía impedir tu labor de contrabandista.

Sin gravedad

Si quieres probar la sensación de conducir en una atmósfera con gravedad cero, con el juego en pausa introduce la siguiente combinación de botones: R1, R2, R1, R2, Arriba, Arriba, Arriba.

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Inmunidad

Para no sufrir daños ante los disparos enemigos, pulsa Select durante el juego para acceder a los objetivos que tienes que cumplir en la misión y en esta pantalla pulsa y mantén presionados R1, L1, R2, L2 y Cuadrado. Sin soltarlos pulsa Izquierda. Un mensaje confirmará que la secuencia se introdujo correctamente.

Munición a tope

Sigue los mismos pasos que en el truco anterior e introduce la siguiente secuencia: mientras mantienes presionados R1 y Cuadrado, pulsa Izquierda.

Invisible

De nuevo, durante el juego pulsa Select y mientras mantienes apretados L1 y L2, pulsa Izquierda.

Todas las armas

Repite la misma operación, pero esta vez mantén presionados L2, R2, Cuadrado y pulsa Izquierda.

SPIDER-MAN

Código Secreto

Dentro del menú Specials introduce el código: ARACHNID.

Tela de araña infinita

Si introduces ORGANICWEBBING en el menú Specials conseguirás esta ventaja. El sonido de una risa confirmará que el truco ha funcionado.

Los controles de lucha

En el menú Specials introduce el código KOALA. De nuevo una sonrisa te confirmará que el truco ha

TRUCOS de la A a la Z



sido efectivo y tendrás todos los controles de lucha.

Selección de nivel

Entra en el menú Specials y utiliza la palabra IMIARMAS.

Pasar de nivel

Dentro del menú Specials utiliza el código ROMITAS.

Entrenamiento

Entra en el menú Specials e introduce como código HEADXPLODY.

Jugar como Mary Jane

Entra en el menú Special y utiliza como código GIRLNEXTDOOR.

Jugar como Shocker

En el menú Specials pon como código HERMANS-HULTZ.

Jugar como científico

Tan sólo tienes que poner la palabra SERUM en el menú Specials.

Jugar como policía

Entra en el menú Specials e introduce como código REALHERO.

Jugar como Duende Verde

Elige la dificultad más alta del juego y utiliza la contraseña ARACHNID para seleccionar la última secuencia. Después de verla debes entrar en Secret Store para activar la opción que te permitirá encarnar al «malo de la película» en cualquiera de los niveles.

Jugar como Thug 1

Sólo tienes que introducir KUNCKLES como código en el menú Specials y podrás jugar como Thug 1.

Jugar como Thug 2

Utiliza como código STICKYRICE.

Capitán Stacey

Entra en el menú Specials e introduce como código CAPTAINSTACEY y podrás controlar al piloto del helicóptero.

Jugar como Thug 3

Para encarnar a esta criatura utiliza el código THUGSRUS.

Ataques estilo Matrix

Dentro del menú Specials usa como contraseña DOGTHIS para hacer más espectaculares los combates.

Traje del Duende Verde

Introduce el código FREAKOUT en el menú Specials.

Cabeza gigante

Si quieres ver a Spider-Man con la cabeza y los pies con un tamaño desproporcionado, entra en el menú Specials y utiliza GOESTOYOURHEAD.

Vista en primera persona

Dentro del menú Specials introduce el código UNDERTHEMASK.

SPLASHDOWN

Código Maestro

Antes de nada, accede a la pantalla de trucos. Después, para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, entra en el menú de opciones, mantén R2 pulsado y presiona rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo. Ahora introduce estas palabras para acceder a las ventajas correspondientes.

Circuitos

Introduce «Passport» como código (respetando las mayúsculas y minúsculas) para poder correr en todos los recorridos del juego.

Todos los personajes

Si quieres tener a tu disposición todos los corredores del juego, incluido al ser verde de la captura, usa como clave «AllChar» (respetando las mayúsculas y minúsculas).

Todos los trajes

Para que puedas elegir el neopreno que más te guste introduce como código «LaPinata» (con mayúsculas y minúsculas).

SSX SNOWBOARD SUPER CROSS

Código maestro

Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personaje y accederás al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO y CUADRADO. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente y todas las pistas, personajes, tablas y uniformes serán activados. Si repites este código desactivarás el truco.

Modo Running Man

Pulsa CUADRADO en la pantalla de selección de personajes para acceder al menú de Opciones. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2 y presiona CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que has usado bien el código y tu personaje empezará a correr por la pista con la tabla sobre la espalda. Si vuelves a usar este código desactivarás el truco.

Sin Gravedad

En el menú de Opciones mantén presionados los botones L1, L2, R1, R2 y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA. Ahora los descensos los realizarás sin los efectos de la gravedad.

Recomendaciones

Para leer todas las recomendaciones durante la carga del circuito, ve al menú Opciones, mantén presionados los botones L y R y pulsa CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO y X. Un sonido confirmará que lo has hecho correctamente.

Atributos completos

Si quieres tener todos los atributos al máximo, ve al menú de Opciones, mantén pulsados los botones L y R y presiona X (x7) y CUADRADO.

Consigue a Jurgen

Consigue la medalla de oro en cualquier modo o si lo prefieres juega como Mac y gana la medalla de oro.

Consigue a JP

Consigue dos medallas de oro en cualquier modo o bien juega con Moby y gana una medalla de oro.

Consigue a Zoe

Consigue tres medallas de oro en cualquier modo o bien gana una medalla de oro compitiendo como Elise.

Consigue a Hiro

Consigue cuatro medallas de oro en cualquier modo o gana la medalla de oro compitiendo como Kaori.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Capítulo 1

Introduce SEEHOWTHEYRUN

Capítulo 2

Introduce CITYPLANET

Capítulo 3

Introduce LOCKDOWN

Capítulo 4

Introduce DUGSOPLenty

Capítulo 5

Introduce BANTHAPOODOO

Capítulo 6

Introduce MANDALORIANWAY

Misión 1

Introduce BEAST PIT

Misión 2

Introduce GIMMEMYJETPACK

Misión 3

Introduce CONVEYORAMA

Misión 4

Introduce BIGCITYNIGHTS

Misión 5

Introduce IEATNERFMEAT

Misión 6

Introduce VOTE4TRELL

Misión 7

Introduce LOCKUP

Misión 8

Introduce WHAT A RIOT

Misión 9

Introduce SHAFTED

Misión 10

Introduce BIGMOSQUITOS

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Código maestro

Entra en el menú de opciones del juego y selecciona la opción de Códigos. Introduce PNYRCADY y no te preocupes, porque el juego no lo reconocerá. Sin embargo, este paso es completamente necesario para que puedas introducir los códigos siguientes.

Invencibilidad

Tras haber activado el código maestro, introduce QUENTIN para gozar de invulnerabilidad durante el transcurso del juego.

Nueva nave

Usa HEADHUNT como código para manejar la nave de los cazarrecompensas.

Sin indicadores

Si quieres que no aparezcan indicadores en pantalla introduce NOHUD en el menú de códigos.

Ángulos extraños

Usa DIRECTOR como código para que aparezcan nuevos puntos de vista.

STAR WARS: RACER REVENGE

Menú de trucos

Poner en práctica los trucos de este título requerirá algo de trabajo por tu parte. Tienes que conseguir que aparezca la opción para poner un nombre después de haber superado algún record (vuelta más rápida, carrera más rápida o máximo número de victorias). Cuando lo logres, introduce como nombre NO TIME, respetando el espacio entre las palabras. Escucharás un sonido y se te volverá a pedir tu apodo. Esta vez introduce el que quieras.

Todos los circuitos

Después de haber activado la opción de trucos con el paso anterior, ve al menú principal del juego y deja pulsados L1, L2, R1 y R2. A continuación, presiona rápidamente la siguiente combinación de botones: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado. Un mensaje en la pantalla te informará de que el truco ha funcionado y se habrán abierto como por arte de magia todos los circuitos del juego.

Modo difícil

Si el juego se te ha quedado corto y te apetece enfrentarte a un reto más duro, introduce esta combinación en el menú principal: dejando presio-

nados L1, L2, R1 y R2, pulsa Triángulo. Un mensaje en la pantalla te confirmará de que el truco ha sido introducido correctamente.

Todas las galerías

Para ver todos los bocetos del juego, en el menú principal, deja pulsados L1, L2, R1, R2 y presiona Derecha, Cuadrado, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Arriba, Triángulo.

SUPER BUST A MOVE

Nuevos mundos

Pulsa TRIÁNGULO, IZQUIERDA, DERECHA y TRIÁNGULO en la pantalla de «Pulsar Botón de Start». Aparecerá un mensaje en la esquina superior derecha de la pantalla que confirmará la aceptación del código. Ahora selecciona el modo Puzzle donde encontrarás nuevos niveles dentro de los modos Clásico, Normal y Training.

Personajes secretos

En la pantalla de «Pulsar Botón de Start» introduce TRIÁNGULO, DERECHA, IZQUIERDA y TRIÁNGULO. Un mensaje aparecerá en la esquina izquierda de la pantalla confirmando que has introducido el código correctamente. De esta manera, cuando vayas a escoger a un personaje, encontrarás otros dos nuevos seleccionables.



THEME PARK WORLD

Accede libremente a todos los parques

Para poder acceder a todos los parques temáticos sin apenas esfuerzo, sitúate en un parque y pulsa ocho veces: IZQUIERDA, ABAJO, X y CÍRCULO.

Ticket dorados

Pulsa cuatro veces: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA y CÍRCULO. De este manera sin hacer prácticamente nada tendrás en tu inventario el preciado ticket dorado.

TONY HAWK 3

Master Code

Entra en el menú de opciones y selecciona los trucos. Introduce backdoor para desbloquear todas las opciones. Un sonido lo confirmará.

Todos los patinadores

En el menú de trucos introduce «YOHOMIES». Ve a la pantalla de selección de personaje y verás cómo la cifra de los mismos ha aumentado, con incorporaciones tan extravagantes como Lobezno de los X-Men, Darth Maul de la Amenaza Fantasma e incluso la extraña mascota de Neversoft.

TUROK EVOLUTION

Invencibilidad

Para que el cazador de dinosaurios no tenga problemas con los enemigos del juego, entra en la pantalla de trucos desde el menú principal e introduce como clave EMERPUS.

Todas las armas

Introduce como clave en el menú de trucos TEXAS (lugar de residencia del grupo de programación) para poder acceder a todas las armas.

Munición infinita

En el menú de trucos usa como clave MADMAN para no tener problemas con las balas.

Selección de nivel

Igual que en los trucos anteriores, sólo que esta

ROBOTECH: BATTLECRY

Para poder activar los códigos, accede a la opción *New Game* o *Load Game*, deja pulsado L1+L2+R1+R2 y pulsa izquierda, arriba, abajo, X, derecha, triángulo, Start. A continuación, introduce uno de estos códigos en la opción recién aparecida: **Inmunidad:** SUPERMECH; **Todos los modelos y premios conseguidos:** WHERE-MAX; **Selección de nivel:** WEWILLWIN; **Disponibles todos los niveles multijugador:** MULTIMAYHEM; **La munición del gunpod se rellena más rápido:** SPACEFOLD; **Los misiles se rellenan más rápido:** MARSBASE; **El gunpod y los misiles se rellenan más rápido:** MIRIYA; **Los enemigos mueren de un sólo tiro:** BACKSTABBER; **Los enemigos mueren de un sólo tiro** (en modo francotirador): SNIPER; **Cambiar pintura-decoración de tu Valkyrie:** MISSMACROSS; **Modo boca-abajo:** FLIPSIDE; **desactivar códigos activados:** CLEAR.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Seleccionar nivel multijugador: usa el código JORG SACUL; **Seleccionar nivel** (campaña): introduce el código DOORDONOT; **Inmunidad:** usa el código DARK-SIDE; **Arma secundaria y especial ilimitadas:** introduce el código SUPERLA-SER; **Tres objetivos bonus completados en la misión actual:** introduce el código GIMME; **Battle Droid disponible en nivel Geonosis:** introduce el código TRADEFED; **Wookiee disponible en nivel Geonosis:** introduce el código NER-FEHRDER; **Fotos del grupo de programación:** usa el código JEDICOUNCIL; **Todas las secuencias de video disponibles:** introduce el código 12 PARSECS

vez deberás usar como clave la palabra SELLOUT.

Invisibilidad

Para pasar desapercibido delante de los enemigos utiliza la palabra clave SLEWGH.

Modo Cabezones

Para lograr este divertido efecto utiliza como clave HEID.

Modo Zoo

Para disfrutar de esta modalidad introduce ZOO como clave.

TY EL TIGRE DE TASMANIA

Mostrar objetos

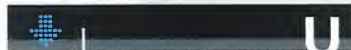
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R2, R2.

Aquarang

Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Technorangs

Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo y Cuadrado durante el juego.



UNREAL TOURNAMENT

Salto de nivel

Pulsa START y presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA (x2), IZQUIERDA y CÍRCULO.

Selección de nivel

Mientras estés jugando guarda la partida y regresa al menú principal. Desde aquí selecciona

«Reanudar partida» y escoge la opción «Partida Antigua». Después ilumina la partida que anteriormente has salvado y pulsa ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA,

IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA y ABAJO.

Ser invencible

Pulsa START y presiona CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO y CUADRADO. Vuelve a pulsar START, para quitar la pausa, y ahora presiona CUADRADO (x2), CÍRCULO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x2) y CUADRADO (x2).

Munición íntegra

Pulsa START y presiona IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO (x3), DERECHA e IZQUIERDA. Cuando quites la pausa observarás que el marcador de munición estará a 999.

Gordito

Para activar esta nueva Modificación debes pulsar en el menú principal CÍRCULO (x3), ARRIBA, ABAJO (x2), ARRIBA y CÍRCULO (x3). Después dirígete al modo Multiplayer y observarás que hay una nueva Modificación llamada Gordito. Este cambio se apreciará poco a poco en el personaje, pues cuantas más bajas cause, más engordará.

Cabezudos

En el menú principal pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y CÍRCULO (x3). Después ve al modo Multiplayer, escoge Modificaciones y encontrarás la opción Cabezas Grandes.

Invisible

Pulsa en el menú principal CUADRADO (x2), CÍRCULO, CUADRADO (x2) y CÍRCULO (x2). A continuación, en Modificaciones del modo Multiplayer hallarás la opción Sigilo. Selecciona esta opción y

los enemigos no apreciarán la presencia de tu personaje.

VIRTUA FIGHTER 4

Poses clásicas

Si quieres que tu personaje creado en el modo Kumite adopte posiciones de victoria diferentes, haz que llegue hasta el Segundo Nivel Kyu. Tras el combate pulsa los tres botones del juego para que la realice a voluntad.

Nuevos fondos

Para cambiar el fondo de pantalla que te acompaña cuando navegas por los menús del juego, pulsa L1 para avanzar por las distintas composiciones o R1 para volver. Este truco tienes que realizarlo estando en el menú principal.

Personajes de VF1

Primero tienes que lograr que el personaje que has creado llegue hasta el Primer Dan como mínimo. Después, cuando le selecciones para luchar, deja pulsado Puño y Patada hasta que el combate de comienzo para ver el resultado.

Luchar como Dural

Para poder jugar con el extraño y metálico ser que utiliza las técnicas de todos los personajes, primero tienes que lograr que aparezca como contrincante en el modo Kumite y luego, por supuesto, vencerle.



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Códigos

Algunos de ellos son simples curiosidades, pero otros mejorarán tu posición en la carrera. Para activarlos entra en la opción de códigos e introduce los siguientes passwords: EVOPOWER, para aumentar la potencia del coche hasta convertirlo en una bala; HELIUM, para cambiar las voces por otras de lo más estridentes; THATSSTUPID, si quieres que los coches aparezcan sin carrocería, como si de un cart se tratase; FLOATYLIGHT, si quieres que los vehículos vuelen en las repeticiones; DOWNBELOW, para un nuevo tipo de cámara; ONTHECEILING, para una cámara al revés, donde el coche aparece en la parte superior de la pantalla; WIBBLYWOBBLY, para efectos gráficos acuáticos.

WORMS BLAST

Personajes ocultos

Mantén presionado L1 y pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba y Arriba en la pantalla de inicio. La animación te confirmará que el truco funciona y Rocky, Superfrog y Fletcher serán seleccionables.

Todos los torneos

Mantén pulsado L2 y presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba en la misma pantalla que el truco anterior.



X SQUAD

Rango Soldado

Dirígete a la pantalla principal y presiona CUADRADO, CÍRCULO y TRIÁNGULO. De este modo, cuando comiences una nueva partida tendrás en tu inventario una Michael 9 mms, 99 cargadores y según

vayas obteniendo puntos bonus se irán mostrando en una esquina de la pantalla.

Rango Sargento

Pulsa en la pantalla principal TRIÁNGULO, CÍRCULO y CUADRADO. Cuando comiences un nuevo juego no apreciarás el peso de las armas y en tu inventario contarás con una Taylor M82, una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus oponentes los puntos bonus obtenidos aparecerán en una esquina de la pantalla.

Rango Teniente

Pulsa R1, L2, L1 y R2 en la pantalla principal. Al comenzar una nueva partida tendrás el escudo de nivel 2, el peso de las armas no lo notarás y podrás utilizar una Taylor M82, una Michael 9 mms y 99 cargadores. Según vayas derrotando a tus enemigos los puntos bonus aparecerán en la pantalla y obtendrás 10.000 puntos más si consigues completar el nivel.

Rango Capitán

En la pantalla principal pulsa CÍRCULO, R1, CÍRCULO, L1, TRIÁNGULO y R2. Al iniciar una nueva partida no sentirás el peso del armamento podrás utilizar el radar y disparar con una Taylor M82 o una Michael 9 mms con 99 cargadores. Los puntos bonus obtenidos por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla.

Rango Mayor

Pulsa L2, CUADRADO, R2, TRIÁNGULO, L1, CÍRCULO y R1 en la pantalla principal. De este modo, cuando empieces una nueva partida tendrás el escudo y el sensor de enemigos del nivel 3. No apreciarás el peso del armamento y podrás utilizar el radar, una Taylor M82 o una Michael 9 mms con 99 cargadores. Los puntos bonus que obtengas se irán mostrando en la pantalla.

Rango Coronel

Pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO. Al empezar un nuevo juego tendrás disponible todo el armamento del primer nivel con 99 cargadores. No sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición el radar, el sensor y el escudo del nivel 3. Los puntos bonus que obtengas por derrotar a tus oponentes irán apareciendo en la pantalla.

Rango General

En la pantalla principal presiona L1 (x2), L2 (x2), R1 (x2) y R2 (x2). De este modo cuando comiences un nuevo juego no sentirás el peso de las armas y tendrás a tu disposición todo el armamento del nivel intermedio con 99 cargadores. Contarás con el radar, el escudo y el sensor del nivel 3. Los puntos bonus que vayas adquiriendo se irán mostrando en la pantalla.

Maestro de X Squad

En la pantalla principal presiona CÍRCULO (x4), TRIÁNGULO y CUADRADO (x4). Al comenzar una nueva partida contarás con todo el armamento del nivel Maestro y con un escudo y un sensor del nivel 3. El peso de las armas se habrá desactivado, contarás con 99 cargadores y un radar para detectar a tus enemigos.



ZOE: ZONE OF THE ENDERS

Vida y Munición

Para que la barra de energía y de vida estén completas, pulsa START y presiona L1 (x2), L2 (x2), L1,

R1, L1, R1, R2 y R1.

Nota: cada vez que actives este truco serás penalizado.

Modo Versus

En la pantalla «Press Start» pulsa CÍRCULO, X, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO (x2) y ARRIBA (x2). Un sonido confirmará que has activado correctamente el truco.



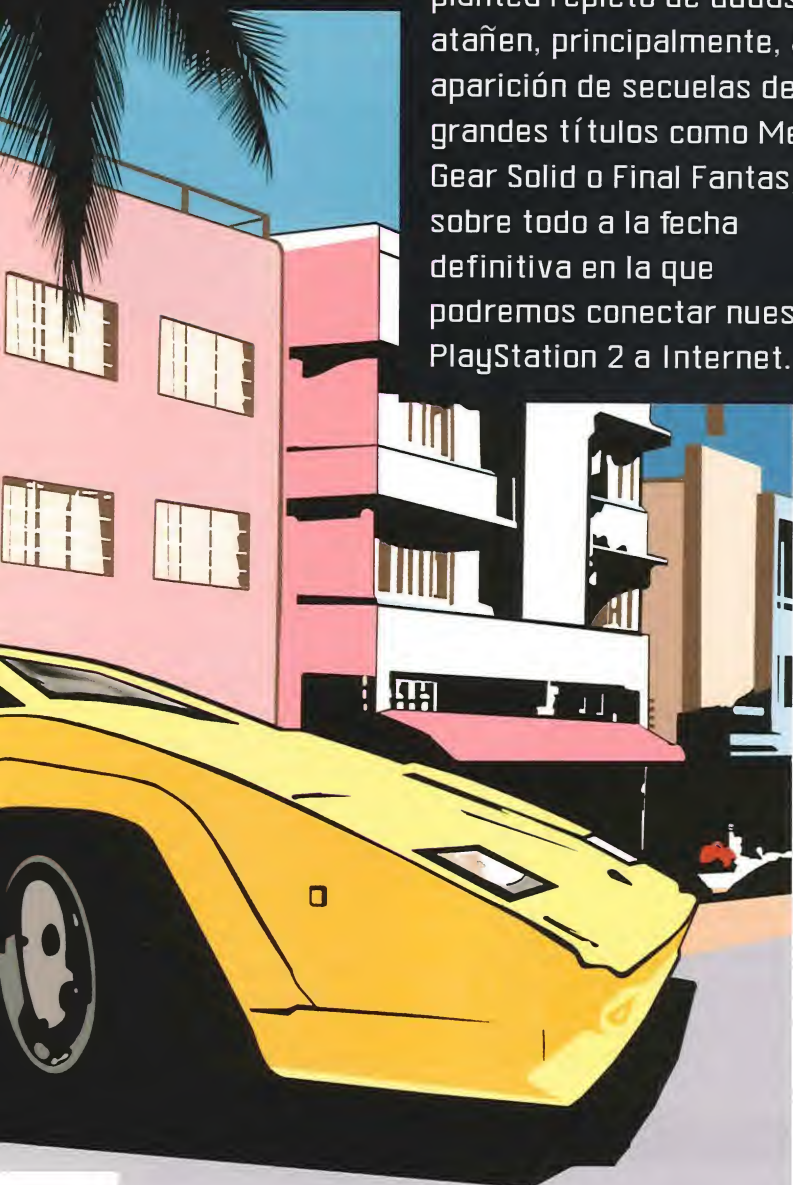
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE: Todos los Fatalities



Bo Rai Cho: atrás, atrás, atrás, abajo, círculo; **Johnny Cage:** atrás, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kano:** adelante, arriba, arriba, abajo, cuadrado; **Kenshi:** adelante, atrás, adelante, abajo, X; **Kung Lao:** abajo, arriba, atrás, X; **Li Mei:** adelante, adelante, abajo, adelante, círculo; **Mavado:** atrás, atrás, arriba, arriba, cuadrado; **Quan Chi:** atrás, atrás, adelante, atrás, X; **Scorpion:** atrás, atrás, abajo, atrás+círculo; **Shang Tsung:** arriba, abajo, arriba, abajo, triángulo; **Sonya:** atrás, adelante, adelante, abajo, círculo; **Sub Zero:** atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Cyrax:** adelante, adelante, arriba, triángulo; **Drahmin:** atrás, adelante, adelante, abajo, X; **Frost:** adelante, atrás, arriba, abajo, cuadrado; **Hsu Hao:** adelante, atrás, abajo, abajo, triángulo; **Jax:** abajo, adelante, adelante, abajo, triángulo; **Kitana:** abajo, arriba, adelante, adelante, triángulo; **Nitara:** arriba, arriba, adelante, cuadrado; **Raiden:** atrás, adelante, adelante, adelante, X; **Reptile:** arriba, arriba, arriba, adelante, X



El nuevo año 2003 se nos plantea repleto de dudas que atañen, principalmente, a la aparición de secuelas de grandes títulos como Metal Gear Solid o Final Fantasy, y sobre todo a la fecha definitiva en la que podremos conectar nuestra PlayStation 2 a Internet.



Gran Turismo 4

Estimados amigos de esta revista, estoy seguro de que vosotros podréis solucionar estas dudas:

- 1.- ¿Cuándo saldrá *Gran Turismo 4*?
- 2.- ¿Qué juego me recomendarías, *Time Crisis 2* o *TimeSplitters 2*?
- 3.- Me enteré el otro día de que van a sacar otro juego de *Metal Gear Solid* y que será la tercera parte. ¿Es eso cierto?

Agustín Salvador, vía e-mail.

1.- Polyphony está en pleno desarrollo y parece que el juego saldrá al mercado a lo largo de este año, pero no hay aún una fecha de aparición confirmada.

2.- Si lo que te gusta son los juegos específicos para G-Con, *Time Crisis 2* es lo más indicado.

TimeSplitters 2 es muchísimo más completo, pero pertenece al género de shoot'em-up en primera persona.

3.- Hideo Kojima ha confirmado que su equipo de desarrollo está trabajando en un nuevo *Metal Gear Solid*, pero antes de esa hipotética tercera entrega, disfrutaremos de *Metal Gear Solid Substance*.

Juegos multi-plataforma

Hola. De mil preguntas que tengo, sólo haré tres:

- 1.- Antiguas consolas fueron de 8 bits, 16 bits, 32 bits, 64 bits y más reciente las de 128 bits. Pero... ¿qué quiere decir este número técnicamente?
- 2.- Cuando hacen un juego simultáneo para las tres plataformas de 128 bits... ¿es igual el juego en las tres? ¿Cambia a mejor o peor según el potencial de la consola?
- 3.- Con la llegada de Internet a través de PS2, ¿será posible bajar y escuchar MP3 o visualizar formatos de vídeo como MPEG, DIVX, etc.?

Paskku, vía e-mail.

1.- Es la definición del tamaño de la cadena de datos que el procesador de cada consola es capaz de procesar en un sólo ciclo de reloj. Cuanto mayor sea su busca de datos, más datos es capaz de procesar la CPU



en mucho menos tiempo.

2.- Si el título está bien programado, exprimiendo al máximo el hardware de cada sistema, encontraremos diferencias, sobre todo en el apartado gráfico.

3.- En Japón son capaces de reproducir MP3 a través de PS2 desde hace tiempo. Aún no hay nada preparado para reproducir dichos formatos de vídeo de una forma legal.

El mejor juego de Tenis

Hola. En primer lugar os felicito por la revista.

- 1.- Soy fan de *El Señor De Los Anillos*, tanto del libro como de la película y me gustaría saber qué juego me recomiendan: ¿*Las Dos Torres* o *La Comunidad Del Anillo*?
- 2.- He visto anunciado un juego llamado *Tennis Master Series*, ¿es mejor que *Virtua Tennis 2*?

Jordi Romero, vía e-mail.

1.- Si lo tuyo son los RPG y la aventura, *La Comunidad Del Anillo* te resultará más divertido. *Las Dos Torres*, además de estar inspirado en las dos primeras entregas cinematográficas, ofrece al jugador una experiencia lúdica que puede encasillarse perfectamente en el más puro género arcade.

2.- *Virtua Tennis 2* es el indiscutible rey del género. Si algún día aparece un título basado en el deporte del tenis cuya calidad supere a la del título creado por Sega, lo anunciaremos a bombo y platillo.

Tarjeta Ethernet para PS2

Hola, me llamo Héctor y me gustaría que me respondierais a unas preguntas:

- 1.- ¿Se sabe la fecha definitiva de salida



Enviad vuestras
consultas a: **Revista**
PS2RO,
Calle O'Donnell, 12
Madrid 28009,
escribiendo **S.O.S.**
en una esquina del
sobre, o al e-mail
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.

del juego *Suikoden 3*?

- 2.- ¿*Final Fantasy X-2* necesitará *FFX* para funcionar o será totalmente independiente el uno del otro?
- 3.- ¿Existe ya fecha para la salida al mercado español de las tarjetas *Ethernet* de **PS2**? ¿Y el disco duro?
- 4.- ¿El juego de *Baldur's Gate* saldrá en edición *Platinum*?

Héctor, vía e-mail.

1.- No hay nada confirmado, pero teniendo en cuenta que la segunda entrega del juego apareció para PSone traducida al castellano y que *Suikoden 3* ya está disponible en el mercado americano, suponemos que podremos disfrutar de una versión PAL antes del verano.

2.- Es un título independiente. *FFX-2* será una nueva entrega de la saga que, por primera vez, continuará el argumento de un título predecesor.

3.- Las pruebas de conexión a Internet con PS2 en Europa comenzarán en marzo, pero hasta el tercer cuarto del año no podremos conectar a Internet ni jugar *On-line* con la consola de Sony. El disco duro ni siquiera ha aparecido junto al adaptador *Ethernet* en Estados Unidos, así que, su comercialización en Europa es algo incierta (por el momento, claro).

PES2, líder indiscutible

Hola, soy **Leo**. Me gustaría que me solucionaseis las siguientes dudas:

- 1.- ¿Sacarán *State Of Emergency 2*?
- 2.- ¿Qué *shooter* en primera persona preferís de estos dos: *Red Faction 2* o *Medal Of Honor Frontline*?
- 3.- ¿Qué juego creéis que es mejor:



GTA3 o *GTA: Vice City*?
4.- *Esto Es 2003*, *PES2*, *FIFA 2003*.
¿Cuál de los tres gana el reto?
Leo, vía e-mail.

1.- Desde la aparición de *SOE*, sus creadores no han dado señales de vida. Los que pensaron que resultaría una buena alternativa a *GTA3* se equivocaron.

1.- *Medal Of Honor: Frontline* se mueve más suavemente y su desarrollo es algo más estratégico que el de *Red Faction 2*. Lo más destacado del título de *Volition* es su espectacularidad y, evidentemente, su vertiginoso desarrollo.

2.- Lógicamente, *GTA: VC* es mucho más extenso, más completo y posee un motor gráfico bastante más potente que el de su predecesor.

3.- La gran mayoría de los aficionados al deporte rey coinciden en que *Pro Evolution Soccer 2* gana por goleada a sus competidores, en cualquiera de sus apartados.

El juego más largo

Hola, me llamo **Adrián** y leo siempre vuestra revista. Me gustaría saber unas preguntas:

- 1.- ¿Cuál es el juego más largo de duración por ahora?
 - 2.- ¿Qué título recomendáis que ofrezca más velocidad?
 - 3.- ¿Por qué han retrasado *Los Sims*?
- Adrián, Barcelona (Cataluña).**

1.- *Final Fantasy X* es, junto a títulos como *Commandos 2* y *GTA: Vice City*, el más longevo de los títulos aparecidos para PlayStation 2.

2.- *Burnout 2* te hará sentir la velocidad como ningún otro título de conducción en el mercado.

3.- En lugar de aparecer en febrero, lo hará finalmente en marzo.

Desconocemos cuál es el motivo de dicho retraso.

Counter-Strike en PlayStation 2

Hola me llamo **Carlos**. Estoy contento con la revista, os felicito, pero os voy a hacer una consulta:

- 1.- ¿Qué juego tiene mejor historia: *The Getaway* o *GTA: Vice City*?
- 2.- ¿Qué juego me recomendáis de tipo *Grand Theft Auto*?
- 3.- ¿Sacarán el juego *Counter-Strike* para PlayStation 2?

Carlos, vía e-mail.

1.- El desarrollo del título de *Rockstar* es mucho más amplio que el de *The Getaway*, pero el juego de Sony posee un argumento mucho más cinematográfico y creíble que el de *GTA: Vice City*.

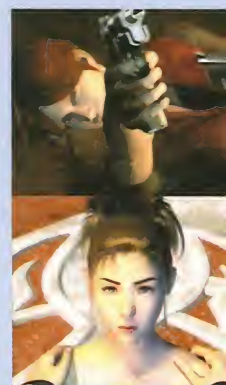
2.- Lo más parecido que encontrarás en el mercado es *The Getaway*.

3.- No. Microsoft llegó a un acuerdo con Valve para desarrollar su título (suponemos que *CS: Condition Zero*) en exclusiva para Xbox, aunque, después de lo que ha ocurrido con otros juegos «exclusivos» como *Splinter Cell*, nunca se sabe.



La carta del mes

Hola, me llamo **Toni**, tengo 23 años y mi carta es de absoluta protesta. Ésta va dedicada a todos aquellos que de verdad aman el videojuego, no sólo como un ocio pasajero, sino como un arte. Mi indignación ha llegado a tal extremo que muchas veces y por desgracia



me he preguntado a mí mismo si de verdad disfruto con ellos, si encuentro lo que busco. En la mayoría de los casos la lamentable respuesta es NO, sobre todo con el producto actual. Y obviamente os preguntaréis a qué me refiero, y por qué tanta negativa si tanto los amo.

Sencillamente, la falta de ideas y buenas historias está destruyendo el maravilloso mundo de los videojuegos. Y estoy verdaderamente triste y decepcionado, ya que estas buenas historias que actualmente lucen por su ausencia se ven totalmente eclipsadas por una mejoría técnica no tan necesaria como un buen guión. Estoy harto de no poder disfrutar de lo que más quiero, debido a la incompetencia de la mayoría de las empresas creadoras en la función de realizar y elaborar una buena trama y que basan sus productos exclusivamente en una mejora audiovisual. Os preguntaréis también si sé de lo que hablo o soy un simple charlatán. Os diré que soy un veterano del mundillo que empezó sus andanzas allá por los remotos tiempos de **Atari 2600**, pasando por la mayoría de ordenadores de la época como el **Spectrum**, **Amstrad**, **MSX**..., por supuesto conociendo y jugando con todas las consolas y juegos existentes y muchas horas a mis espaldas, por no decir media vida. Por otro lado, están los arquetipos establecidos. Con esto quiero decir, que habiendo jugado a un juego de temática original (el primero de su especie), el resto parecidos, son simplemente clones de este inicial en los cuales muchas veces hasta el triste guión es plagiado por otros. Y es que si una temática de producto vende, sacarán centenares de estas secuelas, todas iguales y sin ambición de trama. Un ejemplo claro es *Resident Evil*, zombies y más zombies y nada más. Las temáticas de producto se pueden contar con los dedos de una mano, debido a la saturación de ideas. Por supuesto, los demás aspectos en un juego también son importantes. Me encanta apreciar buenos gráficos, una banda sonora, jugabilidad de vértigo y electrizante adicción, pero sin un buen guión, ese juego está destinado a acumular polvo.

Lo MEJOR y lo PEOR del mes



La campaña navideña ha vuelto a respaldar el éxito de **PlayStation 2** en **España** y el resto del mundo. Las ventas de la consola de **Sony** han sido muy superiores a las del resto de sus competidores, a pesar de su teórica superioridad técnica. A este paso, pronto celebraremos los dos millones de unidades vendidas.

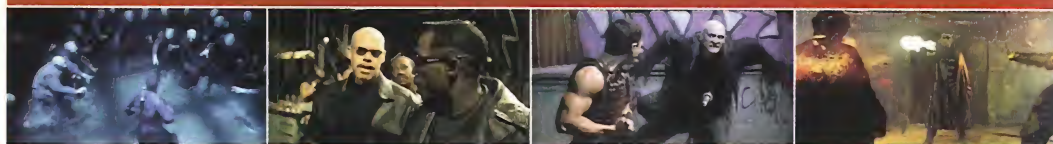


Aún no hay noticias sobre el lanzamiento en **Europa** de grandes *RPG's* que ya llevan tiempo en las estanterías de los comercios japoneses y americanos, como *Xenosaga*, aparecido hace poco en los **Estados Unidos** o *Tales Of Destiny 2*, la última maravilla de **Namco** para **PlayStation 2**.



La edición española de Blade 2 tiene dos presentadores de lujo: el director Guillermo del Toro y su amiguete (y actor en la película) Santiago Segura.

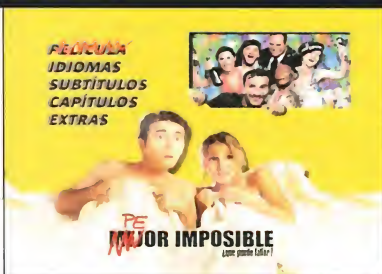
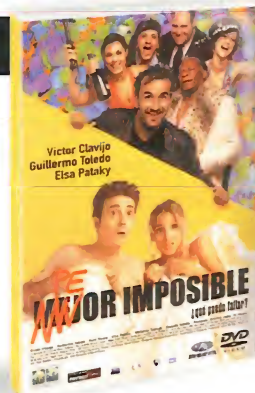
Entre los numerosos extras incluidos en el 2º DVD encontraréis una breve guía del juego de PS2. No es que os vaya a solucionar nada, pero es realmente simpática.



¿Hay algo más peligroso que un vampiro? Sí, un Reaper...

Peor Imposible

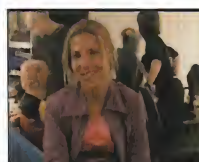
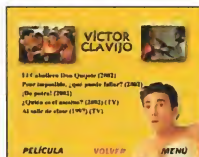
No sabemos si con este filme se pretendía hacer homenaje a aquella historia que en los 90 le devolvió todo su prestigio a **Jack Nicholson** por su parecido con el título, o simplemente era una manera de atraer al público a las salas de cine. Lo cierto es que la historia parece una adaptación a capón de retablos de películas *teen* de **EE.UU.**, de esas que hacía **Brendan Fraser** en sus tiempos mozos. A tal punto llega la copia que no se pierdan el comentario sobre *Halloween* o el chalet adosado en el que vive el protagonista. Demasiado forzado. **I.G.**



Los polifacéticos actores españoles muestran en su C.V. su experiencia televisiva.

Una escena del Making Of.

La duda es saber si los intérpretes actúan más delante o detrás de las cámaras.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Buen intento de esta adaptación para los jóvenes seguidores de la novia de **Fonsi Nieto** y de los telespectadores de las series españolas de televisión, que pueden jugar a reconocer los repartos de la pequeña pantalla en la película. Pero tampoco es demasiado desvelador el *Making Of* de esta comedia que trata de hacer reír.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

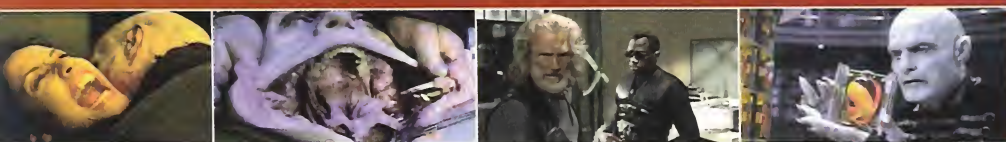
Idiomas: castellano en Dolby Surround.
Subtítulos: inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD5

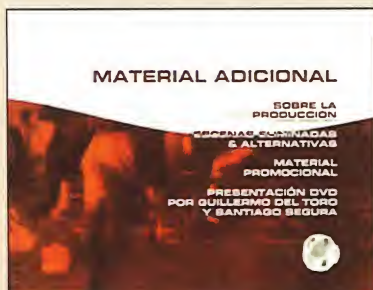
■ COMPAÑÍA: Columbia TriStar HV ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN:

Si os gusta el rostro de la publicidad de *Viceroy* o **Victor Clavijo**, aquel estudiante que jamás tuvo 16 años mientras estudiaba en un Instituto donde nunca se hincaban los codos de *Al Salir De Clase*, adelante, merecerá la pena comprar este producto del que, si no la vieron en cine, no les contaremos el final.



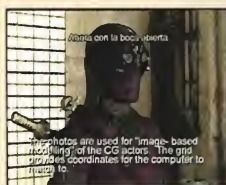
por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



El documental interactivo «El Pacto De Sangre» dura la friolera de 83 minutos.



Aunque si preferís ir directamente al grano, visitad el análisis de las secuencias...



Nada más concluir el rodaje de *El Espinazo Del Diablo* (sin duda, lo mejor que ha dado el cine fantástico español en las últimas décadas), el mejicano **Guillermo Del Toro** viajó hasta **Estados Unidos** para dirigir la secuela de *Blade*, el cazador de vampiros de **Marvel**, con **Wesley Snipes** repitiendo de protagonista. Pese a las escasas libertades que los estudios **NewLine** y **Snipes** (como productor) dieron a **Del Toro**, el autor de *Cronos* y *Mimic* se las arregló para introducir en el proyecto a su amiguete **Santiago Segura** y dar ciertos toques personales a esta película con alma de videojuego, en la que la acción no cesa a lo largo de su corto pero intenso metraje. El uso del ordenador y la pericia de **Snipes** en las artes marciales se alían para dar vida a combates tan espectaculares como inverosímiles, que llegan a su cenit en el memorable duelo con el líder de los *Reaper*, la nueva raza de vampiros que está causando estragos entre los vivos y los no-muertos. Con ayuda de un «resucitado», **Kris Kristofferson**, **Snipes** llegará a aliarse con los vampiros para destruir juntos al enemigo común. **B.S.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Presentación de **G. Del Toro** y **Santiago Segura**. Comentarios de **W. Snipes**, **Del Toro**, el productor y el guionista (subt. en castellano). 16 escenas eliminadas y alternativas. El documental interactivo «Pacto De Sangre» (de 83 min.), notas, análisis de secuencias, galería de imágenes, trailers, video musical y guía del videojuego.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1 EX y DTS ES, inglés 5.1 EX y 2.0.
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: Triptictures

■ PRECIO: 27.00 Euros

■ VALORACIÓN:

Bajo la dirección de **Del Toro**, *Blade II* capta, como ninguna otra película ha hecho hasta ahora, la vertiginosa estética del videojuego a través de sus sucesivas y cada vez más intensas secuencias de acción. En cuanto a la edición DVD, sus 160 minutos de extras son una buena muestra del serio trabajo realizado por **Triptictures**.



La Guerra De Hart

La Guerra De Hart no tuvo una distribución todo **hollywoodiense** que podría haberse esperado cuando se estrenó en cine en 2001, lo que supone que ahora su llegada al DVD sea un descubrimiento doble para muchos. Les gustará a los que disfrutan con el género bélico, les gustará a los amantes del **thriller** y en general hará que todos pasen un buen rato con una historia algo distinta de lo que han solido ser los retratos de la Segunda Guerra Mundial últimamente. Interrogantes de individuos que pierden su yo dentro del conflicto bélico. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Aunque se echa de menos un *Making Of* para saber algunos detalles del rodaje, como todo lo relacionado con los escenarios, las escenas inéditas, los comentarios del director de la película o la galería de fotos conforman las piezas de un que dibujen perfectamente el retrato de esta magnífica producción.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

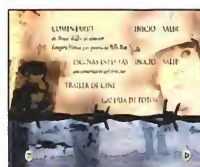
Idiomas: castellano, inglés y alemán, todos en 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: 20th Century Fox H.E. ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN:

Jugando con el título de la novela de **Graham Greene** diremos que «el americano impasible» de **Hollywood**, **Bruce Willis**, tiene un personaje a su medida, en medio de la chulería típica, el egocéntrico oficial que recibe algún que otro golpe de humildad de manos de un oficial alemán tan respetable, militarmente hablando, como él.



El menú de extras nos ofrece la opción de escuchar el testimonio de Bruce Willis.



Una imagen de una de las secuencias inéditas comentada por el director.



Fotos del rodaje dentro de la opción de extras.



Amor Ciego



Los hermanos **Farrelly** suavizaron su burrísimo tono habitual para contar la historia de un tipo enfermizamente superficial (**Jack Black**) que, tras un encuentro con un hipnotizador, comienza a ver la belleza interior de las personas. Es entonces cuando encuentra la mujer de sus sueños (**Gwyneth Paltrow**), una explosiva y sensual rubia a sus ojos, aunque para el resto de la humanidad es una chica con más de 130 kilos de peso. El contraste entre lo que ve **Black** y lo que aprecia el resto del mundo es la broma central sobre la que gira esta comedia, dando pie a algunos *gags* visuales realmente cómicos. **B.S.**



Podréis ser testigos de la asombrosa transformación de Gwyneth Paltrow.



El DVD ofrece 11 escenas eliminadas con comentarios de Bobby y Peter Farrelly.



Y dos documentales emitidos en diversas televisiones de Estados Unidos.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Once escenas eliminadas, comentarios de audio de los hermanos **Farrelly**, Especial de la HBO, Especial de *Comedy Central*, el documental «Viendo Entre Líneas» acerca del maquillaje de la película, el documental «Dentro De En Lo Más Profundo». Vídeo musical de **Shelby Lynne**. Trailer de cine.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: 20th Century Fox H. E. ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN:

Aunque algunos tachen de hipócrita su mensaje, nadie puede poner en duda las nobles intenciones de los **Farrelly** a la hora de enseñarnos que la belleza está en el interior. Y si con ello, encima logran hacernos reír, pues mucho mejor.



¿Indiana Jones en DVD?

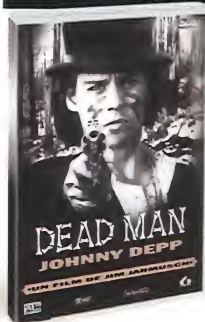
Spielberg ha desvelado que toda la trilogía del Dr. Jones estará disponible para cuando se estrene la 4ª entrega, en el 2005. En este 2003 podría ver la luz *En Busca Del Arca Perdida*.



Dos series de culto de la MTV en DVD.

El éxito de *Jackass* y *The Osbournes*, el programa que recoge el vivir diario del gran **Ozzy** y su familia, ha motivado su aparición en el mercado estadounidense. No hay noticias de un lanzamiento europeo.

Dead Man



Lo único que echamos de menos en esta película del siempre «particular» **Jim Jarmusch**, es la música de **Tom Waits**. No, tampoco es que su colaboración sea tan estrecha como **Elfman** y **Burton**, pero los toques de humor surrealista nos recuerdan a películas como *Noche En La Tierra*. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Y sin querer ser pesados, digamos que a **Waits** le releva nada más y nada menos que **Neil Young**, con *videoclip* incluido. Además biofilmografías

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, catalán e inglés (Dolby).
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: Lauren Video Hogar ■ PVP: 18.00 E

■ VALORACIÓN:

A pesar de que **J. Jarmusch** no es tan conocido como **Woody Allen**, consigue trabajar con el actor que quiera a un módico precio. No se pierdan las actuaciones de **Robert Mitchum** o el mismo **Iggy Pop**. Y advertencia para los que busquen la belleza algo infantil de **Johnny Depp**, esto parece ser una alegoría de que incluso un gran poeta como **W. Blake** puede ser un don nadie.

Los Feos También Mojan



La disparatada traducción del título original *The New Guy*, refleja bastante el tipo de humor que ofrece esta funesta comedia americana, que ofrece muy poco interés más allá de la explosiva **Eliza Dushku** y los breves cameos de gente como **Tony Hawk**, **Gene (Kiss) Simmons** o **Vanilla Ice**. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Videoclip de *Simple Plan* «I'm Just A Kid» y trailers de la película y de *Spider-Man*, *Mr. Deeds* y *Estoy Hecho Un Animal*.

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: español, inglés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés e italiano.

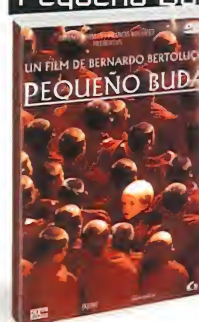
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: Columbia TriStar HV ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN:

Enésima comedia *teen Made In USA* y primer papel protagonista para **D.J. Qualls**, el tirillas de *Viaje De Pirados*. A menos que seas un fan enfermizo de la **Dushku** (en ese caso te recomiendo visitar el corte 16 del DVD), harías bien en desviar tu atención a otras comedias más ingeniosas, aunque destinadas al mismo público, como *No Es Otra Estúpida Película*. Lo agradecerás.

Pequeño Buda



Bernardo Bertolucci aborda el budismo a través de dos historias entrelazadas, pero separadas por más de 2.500 años de diferencia: la de un niño norteamericano, posible encarnación de un lama tibetano, y el peregrinaje del príncipe **Siddhartha**, interpretado por un hierático **Keanu Reeves**. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Featurette, trailer, biofilmografías y fichas. Aunque parecen pocos, esta edición española es aún más completa que el lanzamiento norteamericano.

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: español, catalán, inglés (todos en *Surround*).
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: Lauren Video Hogar ■ PVP: 18.00 E

■ VALORACIÓN:

El formato DVD es el medio ideal para disfrutar de la fotografía en *scope* del gran **Vittorio Storaro**, que compuso para esta película dos atmósferas totalmente diferentes: un frío tono azulado para las escenas en **Seattle** y un cálido naranja para el monasterio de **Bután**. *Pequeño Buda* no es ni mucho menos lo mejor de la filmografía de **Bertolucci**, pero se ve con agrado.

Los Chicos Del Maíz V



Si fuera el original *Los Chicos Del Maíz* hablaríamos de uno de los clásicos de terror surgidos de la adaptación de la novela de **Stephen King**, pero el tema ya es tan conocido que es difícil sorprender al personal acaso que no sea con algún efecto de casquería. En el reparto, destacar a **David Carradine**. I.G.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Se justifica la existencia del menú de contenidos adicionales para incluir biofilmografías, fichas técnicas y artísticas, trailer y recomendaciones de **Lauren**.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés (Dolby).
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **■ PVP:** 18.00 E

■ VALORACIÓN: ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
Para esos que siguen acumulando miedo en el salón de casa les diremos que no pueden dejarlo escapar. Para los que sólo cuentan con los verdaderos episodios de terror, no les resultará tan rentable este episodio «tipo» de horror adolescente ante leyendas campesinas del **EE.UU.** más profundo que nada tiene que ver con la **España** cañí de la Península Ibérica.

La Última Cena



Una versión algo macabra y anterior a *La Cena De Los Idiotas*. Comedia negra que cuenta con su encanto pero que como suele ocurrir cuando los **yankis** se quedan sin efectos especiales, corre el riesgo de aburrir a algún avisado espectador que guste de diálogos chispeantes y puede que más agudos. I.G.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Incalificable este apartado. El DVD sólo incluye como «extras» a la película algún trailer, que para colmo son de *Mejor Imposible* y *Los Ángeles De Charlie*.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, etc. (Dolby Surround).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **■ PVP:** 23.99 E

■ VALORACIÓN: ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
Producto algo caro para lo que ofrece. Simple comedia de diversión que tras el primer visionado puede quedarse acumulando polvo en el mueble del salón hasta que llegue algún invitado sorpresa a cenar, y si uno se atreve, pongan la película para bromear con el personal. Aparece **Cameron Díaz** en una producción del 95 que le sirve de calentamiento como cómica.

X



Una de estas últimas películas de producción nacional en las que **Antonio Resines** sigue despegándose de aquella casilla de cómico. Desde *Todo Por La Pasta*, uno de los autores más naturales del cine nacional (aunque todo es cuestión de gusto) puede permitirse el lujo hasta de hacerse el «atractivo». I.G.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
El disco incluye un *Making Of*, trailers promocionales de la muy trabajada campaña de *marketing* para el estreno en cine, filmografías y fichas técnicas y artísticas.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español Dolby Surround.
Subtítulos: Inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **■ PVP:** 23.99 E

■ VALORACIÓN: ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Luis Marias Amondo dirige otra película española que se cuela entre el tardío género de «thriller nacional», junto con producciones como aquella *Entre Las Piernas*. Los policías, al menos en lo que al cine se refiere, van puliendo su estilo y se van convirtiendo en personas, además de agentes de la ley, lo que le da un punto enriquecedor a las películas.

Agotados
los números
del 1 al 11

NUMEROS ATRASADOS

REVISTA Nº 19
Demos Jugables:
Britney's Dance Beat, Mundial FIFA 2002, Gitaroo Man, F1 2002, Time Crisis 2, MTV Music Generator.

REVISTA Nº 20
Demos:
Stuntman, Project Zero, Fire Blade, Army Men RTS, Men In Black II: Alien Escape.

REVISTA Nº 21
Demos Jugables:
Need For Speed: Hot Pursuit 2, Pro Race Driver, Aggressive Inline, Conflict: Desert Storm, Downforce, World Rally Championship, Jak & Daxter.

REVISTA Nº 22
Demos Jugables:
Esto Es Fútbol 2003, TimeSplitters 2, Ninja Assault, Stitch: Experimento 626, X-Men Next Dimension, W.W.F. Smackdown.

REVISTA Nº 23
Demos Jugables:
Tekken 4, Burnout 2, Hitman 2, Ratchet & Clank, Red Faction 2, F355 Challenge, Summoner 2, Micromachines, Superman, Crash Bandicoot.

REVISTA Nº 24
Demos Jugables:
W.R.C. II Extreme, Colin McRae Rally 3, Haven: Call Of The King, Ty El Tigre De Tasmania, Alpine Racer 3, Reign Of Fire, Twin Caliber.

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados:
al precio unitario de 8€ (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es. * Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre:

Dirección: Población:

C.P.: Provincia: Teléfono:

Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

☐ Giro Postal Nº (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

☐ Tarjeta de Crédito Nº Titular:

Fecha Caducidad Firma Titular (imprescindible):

DVD MÚSICA

Anastacia The Video Collection

La reina blanca del Rhythm & Blues

Una imagen atractiva y una potencia vocal descomunal, convierten a Anastacia en uno de los talentos más sólidos del panorama musical internacional

Quizás la rara combinación que supone su físico inequívocamente caucásico con esa voz de resonancias profundamente negroides (se ha llegado a mencionar como referencia a la mismísima **Aretha Franklin**) pueda explicar en cierta medida el fulgurante éxito de la impetuosa vocalista, en un estilo tan brutalmente competitivo (y prácticamente reservado a artistas de color) como es el *Rhythm & Blues* contemporáneo. Pero se hace patente a lo largo de los diez cuidadosísimos clips aquí contenidos (en el fondo, un resumen en imágenes de su vertiginoso tránsito a la gloria) que la chica va sobrada de talento y facultades para ser bastante más que una efímera golosina de temporada. Porque, mas allá de su dorada belleza y su arrollador poderío vocal, **Anastacia** posee algo que la hace única: una inaudita capacidad de enfrentar cada canción con una ferocidad, una pasión y un respeto por las raíces del género que consigue engrandecer incluso las composiciones más banales. Y, cuidado: no ha hecho mas que empezar...



Apabullante poderío en los menús



En la cama con Anastacia



Bonita camisa y un hincha español



Hecha una fiera en cuero negro



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Biografía completa, galería fotográfica, cuatro jocosos *making of* de otros tantos vídeos, perfil y dos vídeo-remixes. Faltan los dichosos subtítulos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. Subtítulos: no.

Sonido: PCM Stereo/Dolby Digital 5.1 Surround Sound

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: Epic / Sony Music

■ VALORACIÓN:



Diez excelentes, coloristas e imaginativos filmes promocionales a mayor gloria de las arrebatadas interpretaciones de una artista incandescente, en pleno despeque hacia el Olimpo de las Súper-Estrellas, sin olvidar esos divertidísimos *making of* que nos acercan al lado más jueguista y bullanguero de la rubia cantante.

Miles Davis: The Miles Davis Story



Las mejores imágenes del músico de Jazz más influyente de los últimos 50 años, reunidas por primera vez en un histórico DVD de esos que hay que tener...

Transcurridos más de diez años desde su trágica desaparición, la figura del trompetista de **Saint Louis** continúa siendo objeto de una fascinación que crece día a día. **The Miles Davis Story**, maravilloso documental dirigido por **Mike Dibb** para Channel 4 TV, bucea en la tormentosa personalidad del genio, al que vamos descubriendo a través de sus propias declaraciones, impagables testimonios de amigos y colaboradores (**Herbie Hancock, Joe Zawinul, Marcus Miller...**) y una deliciosa selección de filmaciones de época (desde el seminal *Be Bop* de sus inicios junto a **Charlie Parker** y **Dizzy Gillespie**, hasta el *Jazz-Rock* de su última etapa) que ilustran exquisitamente la libérrima evolución de una creatividad en permanente ebullición. Un tesoro de obligada adquisición para amantes del Jazz y personas de buen gusto en general.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

De lo más escueto: biografía completa y discografía comentada.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. **Subtítulos:** francés, alemán e italiano. **Sonido:** Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: Columbia / Sony

■ VALORACIÓN:



Máxima puntuación para un absorbente y excepcional DVD que resume, brillante y detalladamente, el fértil legado de una figura cuya relevancia no hace sino aumentar con el paso del tiempo. Únicamente deplorar que la casi habitual ausencia de subtítulos en castellano prive a los no angloparlantes de una parte sustancial del placer, máxime en una obra como ésta. Una pena que ya es, desgraciadamente, habitual.



Con John Coltrane, otro de los grandes mitos del jazz



Y un no menos grande Dizzy Gillespie



Miles hace casi dos décadas...

Jamiroquai: Live in Verona



Estruendoso concierto en la ciudad italiana de Verona del quizá mejor representante del funk más contemporáneo. Ritmo interminable.

En el impresionante marco del anfiteatro romano de **Verona**, el chico de las **Adidas** y los tocados imposibles se marca un exultante garbeo por lo más popular de su intoxicante repertorio. Espectacularidad escénica, fantástico *light-show*, músicos de calidad superlativa y el eléctrico **Jamie** motivado al 100% ante un animoso público italiano que ondea banderas de **Ferrari** (la marca de autos favorita del excéntrico cantante) y soporta estoicamente las inclemencias meteorológicas. Bailoteo sin cuartel al ritmo de esos resultones misiles de *Power-Funk* «especialidad de la casa»: *Deeper Underground*, *Canned Heat*, *Twenty Zero One*... Un concierto febril y exuberante, con toda la energía de uno de los artistas que mejor ha sabido conjugar el legado de la música afroamericana con la elegancia y el estilo del *Pop* británico

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Algo justitos, aunque «con fundamento»: cinco temas con opción multi-ángulo, una canción extra a dúo con **Beverley Knight** y un interesante documental.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. **Subtítulos:** inglés, francés y español (en "Extras"). **Sonido:** Dolby Digital 5.1/Dolby Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: Sony Music

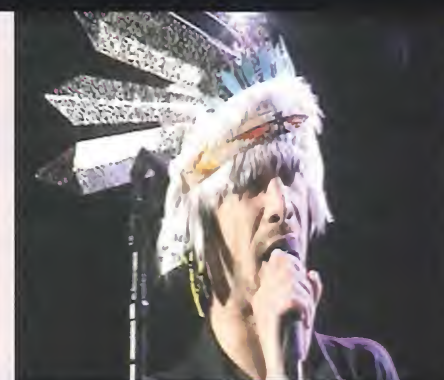
■ VALORACIÓN:



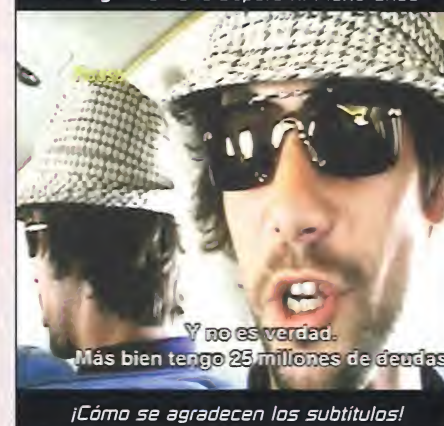
El émulo más hiperactivo que jamás tuvo **Stevie Wonder** pone una vez más de relieve en este directo su arrollador carisma y su singular presencia escénica. Cualidades ambas que, aliadas con un montaje impactante y un sonido impecable, cuajan en un espectáculo dinámico y positivo en el que no hay sitio para el aburrimiento. ¡Y con subtítulos en castellano!



Beverley Knight, invitada a la fiesta



Este gorrito no lo supera ni Manu Chao



Y no es verdad. Más bien tengo 25 millones de deudas.

¡Cómo se agradecen los subtítulos!

DVD MÚSICA

Manic Street Preachers: Forever Delayed. The Greatest Hits



Parece claro que, en esto del formato DVD, son los británicos los que llevan la delantera. Porque si hace algunos meses eran los lanzamientos de **U2** y **Suede** los que asombraban con la calidad de sus contenidos y lo innovador de sus diseños, son ahora los galeses **Manic Street Preachers** quienes alcanzan máximos niveles de excelencia en este **Greatest Hits**. Incluye

nada menos que los 30 clips oficiales de su carrera y un muy sustancioso capítulo de extras que permite, además, el disfrute de todas las versiones alternativas realizadas para las remezclas de las canciones del grupo que han ido encargando a diversas luminarias de la electrónica, como **Chemical Brothers**, **Massive Attack** o **David Holmes**. Un vehículo perfecto para explorar su complejo universo.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Lujo oriental. ¡Catorce! video-remixes, galería fotográfica y discografía completa. Quizá se merecería el 4, pero tiene la lacra de los subtítulos. Parece mentira.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: Inglés. **Subtítulos:** no.

Sonido: Dolby 2.0 Stereo/Dolby 5.1 Surround

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: Epic / Sony Music

■ VALORACIÓN:



Emocionante recorrido por la obra en imágenes de un grupo de inicios turbulentos, marcado por la misteriosa desaparición de uno de sus fundadores, que consiguieron superar en base a una peculiarísima evolución ideológico-musical, magníficamente reflejada en este documento, que les ha convertido en uno de los emblemas del **Rock** con conciencia social. Sobresaliente.



El cantante en sus últimos videos



Videos de todo tipo y condición

CD'S

Big Soul

■ TÍTULO:

Let's Boogie
(1996-2001 Hits)

■ COMPAÑÍA:

Bittersweet
Recordings



Jugosísima recopilación de los primeros **hits** (y algunas canciones inéditas) del vitamínico trío de **San Francisco**. **Rock'n'Roll** festivo e hipercalórico, de genuino sabor americano (con algunas estratégicas gotitas de distinción «gabacha»), infectado de **Funk**, **Hip Hop**, **Soul** y **Rhythm'n'Blues**, para afrontar con marchita los rigores invernales y evitar cualquier síntoma de congelación.

Audioslave

■ TÍTULO:

Audioslave

■ COMPAÑÍA:

Epic/Sony



Considerados «el primer Súper-Grupo del siglo XXI», el combo formado por el ex-cantante de **Soundgarden** y los tres instrumentistas de los extintos **R.A.T.M.** no decepciona en su puesta de largo: toda la contundencia de **Morello & Cia** y la vehemencia de un **Chris Cornell** en plena forma dan lustre a catorce rabiosas piezas con la sombra de **Led Zeppelin** siempre al acecho.

Barbra Streisand

■ TÍTULO:

Duets

■ COMPAÑÍA:

Columbia/Sony



La diva de la nariz superlativa celebra su 60º aniversario con esta colección de los mejores duetos de su carrera. *Partenaires* de postín (**Ray Charles**, **Frank Sinatra**, **Neil Diamond**...) y previsible mayoría de esos catedralicios baladones que son su seña de identidad. Lo mejor viene cuando se atreve con el **Swing**, el **Blues** o la música **Disco**. Y es que esta dama no sabe de barreras...

Fundación Tony Manero

■ TÍTULO:

Sweet
Movimiento

■ COMPAÑÍA:

Virgin



Tras el éxito de su anterior álbum **Looking For La Fiesta**, vuelve a la carga el multicolor colectivo barcelonés, aún consagrado a predicar y expandir la religión del **Groovy Sound**, y atacan con una nueva batería de animosos himnos *retrofunkies*, que colmarán las expectativas de los muchos fieles al culto de la pata de elefante y la bola de espejos.

Varios

■ TÍTULO:

Chásis: Love
the Next Rev.

■ COMPAÑÍA:

Vale Music



Nueva entrega de ya clásico compilatorio de la macro-discoteca Chásis, con sus habituales dosis de decibelios desbocados, bombos tala-

Ivy

■ TÍTULO:

Guestroom

■ COMPAÑÍA:

Bittersweet
Recordings



Exquisito desde su envoltorio, el tercer trabajo del trío liderado por la etérea Dominique Durand ofrece una fascinante selección de variopintas composiciones ajenas (The Cure, Ronettes, Serge Gainsbourg...), recreados con su particularísimo estilo, refinada mixtura de Chanson, Bossa Nova y Tecno 80's con leves toques de electrónica contemporánea. Golosinas Pop.

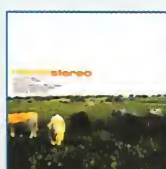
Manía Stereo

■ TÍTULO:

Manía Stereo

■ COMPAÑÍA:

Baja Music



Continuadores de esa gloriosa estirpe de grupos granadinos que tan magníficos frutos viene deparando (091, Lagartija Nick, Los Planetas...), Manía Stereo debutan con una excepcional ópera prima. Nueve canciones memorables, con luminosas evocaciones de la Costa Oeste (Love, Buffalo Springfield...) en uno de los estrenos mas estimulantes de los últimos tiempos

Varios

■ TÍTULO:

Gran Hermano

■ COMPAÑÍA:

Vale Music



Para la masa de adictos al «tele-encierro», aquí tienen la oportunidad inexcusable para hacerse con todas la melodías «erótico-festivas» que han acompañado los mejores «momentos-jacuzzi» de la última edición. No falta nadie: **Andermay**, **Isla San Juan**, **Diego Torres**, **Rebeca**, **La Banda Del Capitán Canalla**... ¡Y a nominar como unos señores!

Si te suscribes ahora **TE REGALAMOS** un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2



COPIESTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60€

☐ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72€

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09€ Resto Países: 98,75€

Apellidos: Nombre: Edad:

Dirección:

Población: C. P.:

Provincia: Teléfono:

Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid

☐ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

☐ Domiciliación Bancaria: Banco/ Sucursal/ DC/ Cuenta/

☐ Tarjeta de Crédito nº/ Títular:

Fecha caducidad// Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
2.979 CC.
- POTENCIA
231 CV. 15.900 RPM
- ACELERACIÓN 0/100
8,5 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
202 KM/H.
- PESO
2.070 KG.
- CONSUMO
URBANO
17,4 L/100
EXTRAURBANO
10,0 L/100
MEDIO
12,7 L/100
- DIMENSIONES
LARGO: 4.667 MM.
ALTO: 1.715 MM.
ANCHO: 1.872 MM.
MALETERO: 465 L.

PVP-R:
48.300,00 €



Los
relojes
son
idénticos
a los de
todos
los
modelos
de BMW.

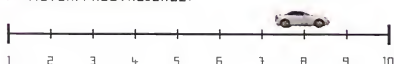


B M W

X5 3.0i

Una bestia nacida para dominar el asfalto

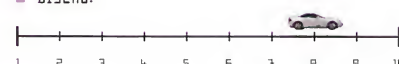
■ MOTOR/PRESTACIONES:



■ EQUIPAMIENTO:



■ DISEÑO:



El éxito con el que el mercado ha recibido al **X5 de BMW** es innegable. Un coche que, pese a que por sus dimensiones pueda pensarse que es un coche lujoso de campo, podríamos considerarlo más como una berlina de alta gama con forma de todo terreno. Sólo la distancia al suelo, su ángulo de giro y la tracción integral permanente le emparentan con el segmento de los coches de campo, pero ya sólo por no tener reductora denota su clara tendencia al asfalto, limitándose su uso fuera de él a pistas de tierra (en las que, por cierto, es divertidísimo). Así pues, hay que considerar al **X5** como un coche de carretera, que une a las ventajas de la postura de conducción elevada y la amplitud general, un aplomo y unas prestaciones que para sí querrián muchas berlinas. El exterior mantiene las líneas sobrias de todo **BMW**, combinando la elegancia y el buen gusto con cierta agresividad de formas que le otorgan sus enormes ruedas y su doble tubo de escape. Es un **BMW** y eso se nota, tanto por fuera como por dentro. El interior parece sacado de un **Serie 5**, utilizando los mismos recursos y los mismos diseños, tanto de volante y salpicadero como de relojes. Su robustez queda clara cuando le subimos a la báscula, ya que sus dos toneladas de peso le convierten en una de las bestias más veloces que surcan nuestras carreteras. Y es que, a pesar de ser éste el modelo de gasolina menos potente de la gama, sus aceleraciones y viveza son más que sobradas para desenvolverse con fluidez en el tráfico, dejando en ridículo a muchos otros coches que casi dobla en peso. Sólo experimenta ciertas y muy leves lagunas de motricidad en marchas cortas, pero con el coche lanzado nada parece poder detenerle. Fruto de todo esto es el excepcional motor que monta, el conocidísimo 3 litros de **BMW**, que probablemente sea el mejor de la marca y que, salvo en el **Compact**, es utili-

zando en toda la gama. Pero todo este despliegue de prestaciones tiene que penalizarse de alguna manera, y como habréis adivinado, es el consumo el que paga el pato. Aunque las cifras oficiales hablan de 12 litros y pico de consumo en trayectos mixtos, durante la prueba, y con una conducción no demasiado rápida, no hemos bajado de los 15 litros de media. Mucho, aunque quizá no tanto si uno dispone de los más de 48 mil euros que cuesta este excepcional vehículo. Por eso se nos antoja la versión de similar cilindrada y propulsor diésel el más firme rival de este *Sport Utility Vehicle*, ya que la merma de potencia no es demasiada (en la práctica no se notará salvo aquellos a los que les gusta ir al límite) y «darle de beber» nos costará mucho menos. Además, en ambos modelos la potencia es más que sobrada, ya que el tarado de suspensiones y el centro de gravedad impedirán demandarse demasiado. Esto no quiere decir que tenga suspensiones blandas, sino que en su bastidor prima, como es lógico, el confort. Aunque sus suspensiones son firmes no sujetan lo suficiente para realizar una conducción deportiva (no creemos que nadie se compre un **X5** para quemar rueda en una carretera de curvas). Eso sí, quien quiera mantener cruceros elevados, con las más altas dosis de confort y con una posición de conducción privilegiada, no encontrará nada mejor en el mercado, ni con una estética tan elegante.



[+] ROBUSTEZ, APLOMO, PRESTACIONES
[-] CONSUMOS, PRECIO ELEVADO

BMW

Nuevo 330 Cd

Los coupés de la **serie 3** incorporan a su gama el motor diésel de 3 litros y 6 cilindros en primavera

Los coupés de la **serie 3**, quizá una de las carrocerías más atractivas del fabricante bávaro, van a recibir el nuevo motor de 3 litros que desarrolla nada menos que 204 cv. de potencia. **330 Cd** será la denominación comercial de esta versión, capaz de acelerar de 0 a 100 en 7,2 segundos y de alcanzar una velocidad máxima de 242 km/h, ¡y con un consumo de sólo 6,6 litros!



Sobre estas líneas podéis ver el logotipo de la nueva motorización para los coupés de la serie 3. Deportividad y economía de consumo de la mano.

SEAT

SEAT SPORT

El Toledo competirá en el Europeo de Turismos

SEAT regresará a las competiciones internacionales en este año para disputar el Campeonato de Europa de Turismos, un certamen organizado por la Federación Internacional del Automóvil (FIA). Los dos **Toledo** de **SEAT Sport** estarán conducidos por el piloto español **Jordi Gené** y por el alemán **Frank Diefenbacher**. La primera prueba se disputará el 5 de abril en **España**, en el **Circuit de Catalunya**.



5'00

DESCUENTO

€uros NTO

- Rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

TELÉFONO MODELO DE CONSOLA

TRAJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO

€ Dirección e-mail



Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o nulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 28/02/2003 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

- NOMBRE DEL JUEGO
- COMPANIA
- DISTRIBUIDOR
- PUNTUACIÓN
- NÚMERO DE PUBLICACION

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ■ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial
■ Los más vendidos de Centro Mail

 <p>007: AGENTE EN FUEGO CRUZAADO EA GAMES Electronic Arts 9.4 12</p>	 <p>ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE From Software Virgin Play 7.8 23</p>	 <p>BLOODY ROAR 3 Hudson Soft Virgin Play 8.9 6</p>	 <p>CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE... Vivendi Universal Vivendi Universal 8.5 11</p>	 <p>DRAGON RAGE 300 Virgin Play 7.0 14</p>	 <p>EL PLANETA DEL TESORO Disney Interactive Sony C.E. 8.8 24</p>
 <p>007: NIGHTFIRE EA GAMES Electronic Arts 9.2 24</p>	 <p>ARMORED CORE 2 From Software Ubi Soft 8.4 7</p>	 <p>BLOOD OMEN 2 Eidos Proein 8.2 15</p>	 <p>CONFLICT DESERT STORM S.C.I. Proein 8.5 21</p>	 <p>DRAGON BALL Z BUOKAI Infergames Infergames 9.0 24</p>	 <p>EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM... Surreal Software Vivendi Universal 8.8 23</p>
 <p>18 WHEELER Sega Accleim 8.3 11</p>	 <p>ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE From Software Virgin Play 7.8 23</p>	 <p>BLOODY ROAR 3 Hudson Soft Virgin Play 8.9 6</p>	 <p>CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE... Vivendi Universal Vivendi Universal 8.5 11</p>	 <p>DRAGON RAGE 300 Virgin Play 7.0 14</p>	 <p>EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS... EA GAMES Electronic Arts 9.2 22</p>
 <p>4X4 EVOLUTION Take 2 Proein 7.4 7</p>	 <p>ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S REV. 300 Virgin Play 8.2 5</p>	 <p>BMX XXX Accleim Accleim 8.8 24</p>	 <p>CRAZY TAXI Sega Accleim 8.7 5</p>	 <p>DRAGON'S LAIR Digital Leisure Proein 7.4 6</p>	 <p>EL ZORRO Cryo Cryo 6.3 14</p>
 <p>ACE COMBAT TRUENO DE ACERO Namco Sony C.E. 9.3 13</p>	 <p>ARMY MEN GREEN ROGUE 300 Virgin Play 6.1 4</p>	 <p>BRITNEY'S DANCE BEAT THQ Proein 8.5 18</p>	 <p>DAVE MIRRA BMX 2 Z-Axis Accleim 8.1 12</p>	 <p>ORAKIN THE ANCIENTS' GATES Sony C.E. Sony C.E. 9.3 14</p>	 <p>ENOGAME Empire Planeta 8.0 19</p>
 <p>AGE OF EMPIRES II Microsoft Kenomi 9.1 10</p>	 <p>ARMY MEN RTS 300 Virgin Play 8.0 19</p>	 <p>BURNOUT Criterion Accleim 9.2 11</p>	 <p>DARK CLOUD Sony C.E. Sony C.E. 8.8 10</p>	 <p>DRIVING EMOTION TYPE S Squaresoft Electronic Arts 7.9 4</p>	 <p>ESTO ES FÚTBOL 2002 Sony C.E. Sony C.E. 9.2 9</p>
 <p>AGGRESSIVE INLINE Accleim Accleim 9.3 18</p>	 <p>ARMY MEN SARGE'S HEROES 2 300 Virgin Play 8.2 4</p>	 <p>BURNOUT 2 Criterion Accleim 9.3 21</p>	 <p>DARK NATIVE APOSTLE Hudson Soft Accleim 8.0 17</p>	 <p>DROPSHIP UFF Sony C.E. Sony C.E. 9.0 12</p>	 <p>ESTO ES FÚTBOL 2003 Sony C.E. Sony C.E. 9.0 22</p>
 <p>AIRBLADE Criterion Games Sony C.E. 9.2 12</p>	 <p>ARTIC THUNDER Midway Virgin Play 5.0 13</p>	 <p>CAPCOM VS SNK 2 Capcom Electronic Arts 9.5 11</p>	 <p>DARK SUMMIT THQ Proein 7.9 16</p>	 <p>DUNE Cryo Cryo 6.4 13</p>	 <p>ESPN WINTER SPORTS Kenami Kenami 8.7 13</p>
 <p>ALL-STAR BASEBALL 2002 Accleim Accleim 7.9 4</p>	 <p>ATLANTIS III Cryo Cryo 6.5 16</p>	 <p>CART FURY Midway Virgin Play 7.8 19</p>	 <p>DEAD OR ALIVE 2 Tecmo Sony C.E. 9.0 1</p>	 <p>DYNASTY WARRIORS 2 Koei Accleim 8.6 1</p>	 <p>ESPN XGAMES SNOWBOARDING... Kenami Kenami 8.3 13</p>
 <p>ALL-STAR BASEBALL 2003 Accleim Accleim 8.6 17</p>	 <p>ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS Sony C.E. Sony C.E. 8.5 7</p>	 <p>CENTRE COURT HARD HITTER Midas Virgin Play 7.3 19</p>	 <p>DEUS EX Eidos Proein 8.9 20</p>	 <p>DYNASTY WARRIORS 3 Koei Proein 8.6 15</p>	 <p>ESPN XGAMES SKATEBOARDING Kenami Kenami 8.3 13</p>
 <p>ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE Infergames Infergames 8.4 10</p>	 <p>AUTO MODELLISTA Capcom Capcom 9.2 23</p>	 <p>CITY CRISIS Take 2 Proein 7.6 8</p>	 <p>DEVIL MAY CRY Capcom Electronic Arts 9.6 11</p>	 <p>ECCO THE DOLPHIN Sega Sony C.E. 7.4 12</p>	 <p>ETERNAL RING From Software Ubi Soft 8.0 1</p>
 <p>APE ESCAPE 2 Sony C.E. Sony C.E. 8.5 24</p>	 <p>BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE Interplay Virgin Play 9.4 12</p>	 <p>COLIN MCRAE RALLY 3 Codemasters Proein 9.4 22</p>	 <p>OINO STALKER Capcom Electronic Arts 7.7 20</p>	 <p>EL LIBRO DE LA SELVA Disney Interactive Ubi Soft 9.2 4</p>	 <p>EVE OF EXTINCTION Eidos Proein 8.5 19</p>

LOS MEJORES

febrero 2003

PlayStation 2
Revista Oficial - España

PlayStation 2



- 01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
- 02- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
- 03- PRIMAL (SONY C.E.)
- 04- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
- 05- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)

- 06- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
- 07- MORTAL KOMBAT D.A. (VIRGIN PLAY)
- 08- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
- 09- SLY RACCOON (SONY C.E.)
- 10- WILD ARMS 3 (UBI SOFT)

LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 31 de diciembre

CENTRO MAIL

PlayStation 2



- 01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
- 02- THE GETAWAY (SONY C.E.)
- 03- EL SEÑOR DE... LAS ODS TORRES (E.A. GAMES)
- 04- FIFA FOOTBALL 2003 (E.A. SPORTS)
- 05- KINGDOM HEARTS (SONY C.E./SQUARESOFT)

- 06- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
- 07- DRAGON BALL Z: BUDDOKAI (INFOGRAMES)
- 08- DEVIL MAY CRY (PLATINUM) (CAPCOM/E. ARTS)
- 09- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (E.A.G.)
- 10- NBA LIVE 2003 (E.A. SPORTS)



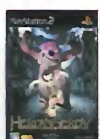
- EVERGRACE**
- From Software
 - Ubi Soft
 - 7.8
 - 3



- FIRE BLADE**
- Midway
 - Virgin Play
 - 9.0
 - 20



- GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.5
 - 19



- HERDY GERDY**
- Eidos
 - Procin
 - 8.5
 - 15



- KINGDOM HEARTS**
- Squaresoft
 - Sony C.E.
 - 9.0
 - 22



- MAD MAESTRO**
- Fresh Games
 - Procin
 - 7.8
 - 16



- EXTERMINATION**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.3
 - 5



- FORMULA ONE 2001**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.2
 - 5



- GRAND THEFT AUTO III**
- Rockstar
 - Procin
 - 9.5
 - 11



- HEROES OF MIGHT & MAGIC**
- 3DO
 - Virgin Play
 - 6.6
 - 4



- KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL**
- Namco
 - Sony C.E.
 - 9.2
 - 11



- MADDEN 2001**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.1
 - 1



- F1 2001**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 10



- FREAK OUT**
- Swing!
 - Virgin Play
 - 8.7
 - 8



- GRAND THEFT AUTO VICE CITY**
- Rockstar
 - Procin
 - 9.5
 - 23



- HIDDEN INVASION**
- Swing!
 - Virgin Play
 - 7.1
 - 13



- KNOCKOUT KINGS 2001**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 2



- MADDEN 2002**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.2
 - 11



- F1 2002**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 8.7
 - 18



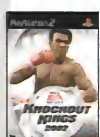
- FREESTYLE**
- EA Sports Big
 - Electronic Arts
 - 8.7
 - 22



- G-SURFERS**
- Mides Games
 - Virgin Play
 - 6.2
 - 14



- HITMAN 2**
- Eidos
 - Procin
 - 9.4
 - 22



- KNOCKOUT KINGS 2002**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 14



- MANAGER DE LIGA 2002**
- Codemasters
 - Procin
 - 8.2
 - 18



- F1 CHAMPIONSHIP SEASON 200**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 1



- FREQUENCY**
- Sega
 - Sony C.E.
 - 8.6
 - 19



- GTC AFRICA**
- Rage
 - Procin
 - 7.9
 - 16



- ICO**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.4
 - 14



- KURI KURI MIX**
- Empiro
 - Planeta
 - 8.5
 - 5



- MARVEL VS. CAPCOM 2**
- Capcom
 - Electronic Arts
 - 8.9
 - 24



- F1 RACING CHAMPIONSHIP**
- Video System
 - Ubi Soft
 - 9.0
 - 3



- FUR FIGHTERS VIGGIO'S REVENGE**
- Acclaim
 - Acclaim
 - 8.3
 - 7



- GUILTY GEAR X**
- Sammy
 - Virgin Play
 - 9.3
 - 16



- INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER**
- Taite
 - Acclaim
 - 8.2
 - 6



- LA FUGA DE MONKEY ISLAND**
- Lucas Arts
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 6



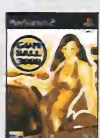
- MAXIMO**
- Capcom
 - Electronic Arts
 - 9.2
 - 14



- F-35S CHALLENGE**
- Sega
 - Sony C.E.
 - 7.9
 - 21



- GAUNTLET DARK LEGACY**
- Midway
 - Virgin
 - 8.5
 - 5



- GUMBALL 3000**
- S.C.I.
 - Procin
 - 8.5
 - 24



- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER**
- Konami
 - Konami
 - 8.8
 - 1



- LE MANS 24 HORAS**
- Infogrames
 - Infogrames
 - 8.5
 - 6



- MAX PAYNE**
- Rockstar
 - Procin
 - 9.2
 - 13



- FANTAVISION**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 8.9
 - 1



- GIANTS CITIZEN KABUTO**
- Interplay
 - Virgin Play
 - 8.0
 - 16



- GUNGRIFTON BLAZE**
- Gamo Arts
 - Virgin Play
 - 8.5
 - 2



- JAK & DAXTER**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.6
 - 11



- LE TOUR DE FRANCE**
- Konami
 - Konami
 - 8.6
 - 19



- MDK 2 ARMAGEDDON**
- Interplay
 - Virgin Play
 - 7.6
 - 4



- FIFA 2001**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 1



- GIFT**
- Crye
 - Crye
 - 7.8
 - 7



- HALF-LIFE**
- Siorra
 - Vivendi Universal
 - 9.2
 - 11



- JET SKI RIDERS**
- Eidos
 - Procin
 - 7.6
 - 13



- LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR**
- Midway
 - Virgin Play
 - 7.8
 - 21



- MEDAL OF HONOR FRONTLINE**
- EA GAMES
 - Electronic Arts
 - 9.3
 - 17



- FIFA 2002**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.3
 - 10



- GODAI ELEMENTAL FORCE**
- 3DO
 - Virgin Play
 - 7.0
 - 11



- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA**
- Eurocom
 - Electronic Arts
 - 9.0
 - 23



- KENGO MASTER OF BUSHIDO**
- Crave
 - Ubi Soft
 - 8.6
 - 4



- LEGO DROME RACERS**
- Logo
 - E.A. Games
 - 7.9
 - 24



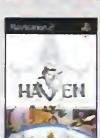
- MEN IN BLACK II**
- Infogrames
 - Infogrames
 - 7.4
 - 20



- FIFA 2003**
- EA Sports
 - Electronic Arts
 - 9.2
 - 22



- GRAIOUS III & IV**
- Konami
 - Konami
 - 8.5
 - 1



- HAVEN**
- Traveller's Tales
 - Virgin Play
 - 9.2
 - 23



- KESSEN**
- Keel
 - Electronic Arts
 - 8.7
 - 1



- LOS SIMS**
- E.A. Games
 - Electronic Arts
 - 9.5
 - 24



- METAL GEAR SOLID 2**
- Konami
 - Konami
 - 9.5
 - 13



- FINAL FANTASY X**
- Squaresoft
 - Sony C.E.
 - 9.7
 - 17



- GRAN TURISMO 3 A-SPEC**
- Sony C.E.
 - Sony C.E.
 - 9.7
 - 7



- HEADHUNTER**
- Sega
 - Sony C.E.
 - 9.2
 - 12



- KESSEN 2**
- Koei
 - Procin
 - 8.1
 - 13



- LOTUS CHALLENGE**
- Virgin Play
 - Virgin Play
 - 9.0
 - 10



- MICROMACHINES**
- Hasbro
 - Atari-Infogrames
 - 7.9
 - 23

 <p>MIDNIGHT CLUB Rockstar Games Proin 7.8 1</p>	 <p>NBA LIVE 2003 EA Sports Electronic Arts 9.3 23</p>	 <p>ONIMUSHA WARLORDS Capcom Electronic Arts 9.0 6</p>	 <p>PORTAL RUNNER 3DO Virgin Play 8.4 11</p>	 <p>REO CARD SOCCER Midway Virgin Play 8.4 18</p>	 <p>SHADOW HEARTS Midway Virgin Play 8.2 14</p>
 <p>MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CH. Codemasters Proin 8.2 17</p>	 <p>NBA STREET EA Sports Big Electronic Arts 9.0 6</p>	 <p>ONIMUSHA 2 Capcom Electronic Arts 9.3 21</p>	 <p>PRISONER OF WAR Codemasters Codemasters 8.9 18</p>	 <p>RED FACTION THQ Proin 8.5 5</p>	 <p>SHADOW OF MEMORIES Konami Konami 8.4 3</p>
 <p>MONSTRUOS S.A. Disney Interactive Sony C.E. 6.4 13</p>	 <p>NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 EA GAMES Electronic Arts 9.2 21</p>	 <p>OPERATION WINBACK Kooi Virgin Play 8.9 5</p>	 <p>PRO EVOLUTION SOCCER Konami Konami 9.3 10</p>	 <p>RED FACTION 2 THQ Proin 9.1 23</p>	 <p>SHADOWMAN SECOND COMING Acclaim Acclaim 9.1 16</p>
 <p>MOTO GP Namco Sony C.E. 9.4 3</p>	 <p>NEW YORK RACE Wendee Cyro 6.8 12</p>	 <p>ORPHEN SCION OF SORCERY ESP Proin 7.5 1</p>	 <p>PRO EVOLUTION SOCCER 2 Konami Konami 9.3 22</p>	 <p>RESIDENT EVIL CODE VERONICA X Capcom Electronic Arts 9.0 9</p>	 <p>SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER Activision Proin 8.7 12</p>
 <p>MOTO GP 2 Namco Sony C.E. 9.4 13</p>	 <p>NFL QUARTERBACK CLUB 2002 Acclaim Acclaim 8.6 9</p>	 <p>PARAPPA THE RAPPER 2 Sony C.E. Sony C.E. 8.5 14</p>	 <p>PRO RACE DRIVER Codemasters Proin 9.3 20</p>	 <p>RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 Capcom Electronic Arts 6.5 16</p>	 <p>SHIFTERS 3DO Virgin Play 8.5 19</p>
 <p>MR. MSKEED Fresh Games Proin 8.4 16</p>	 <p>NHL 2001 EA Sports Electronic Arts 8.4 1</p>	 <p>PARIS-DAKAR RALLY Acclaim Acclaim 8.1 9</p>	 <p>PROJECT EDEN Eidos Proin 6.4 10</p>	 <p>REZ Sega Sony C.E. 8.2 12</p>	 <p>SHOX EA Sports Big Electronic Arts 9.3 21</p>
 <p>MTV MUSIC GENERATOR Codemasters Codemasters 9.0 6</p>	 <p>NHL 2002 EA Sports Electronic Arts 8.6 10</p>	 <p>PATO DONALD CUAC ATTACK Disney Interactive Ubi Soft 8.0 -</p>	 <p>PROJECT ZERO Tecmo Virgin Play 8.8 20</p>	 <p>RIDGE RACER V Namco Sony C.E. 9.0 -</p>	 <p>SILENT HILL 2 Konami Konami 9.2 11</p>
 <p>MUNDIAL FIFA 2002 EA Sports Electronic Arts 9.0 17</p>	 <p>NHL 2003 EA Sports Electronic Arts 8.8 21</p>	 <p>PENNY RACERS Takara Virgin Play 8.9 20</p>	 <p>QUAKE III REVOLUTION EA GAMES Electronic Arts 9.2 4</p>	 <p>RING OF RED Konami Konami 8.3 6</p>	 <p>SILENT SCOPE Konami Konami 8.1 3</p>
 <p>MX 2002 THQ Proin 8.6 10</p>	 <p>NHL HITZ 2002 Midway Virgin Play 8.6 10</p>	 <p>PETER PAN LA LEYENDA DE... Disney Interactive Sony C.E. 7.9 15</p>	 <p>RALLY CHAMPIDNSHIP S.C.I. Proin 8.6 18</p>	 <p>ROCKY Roge Proin 9.1 24</p>	 <p>SILENT SCOPE 2 Konami Konami 7.9 11</p>
 <p>MX RIDER Atari Infogrames 7.5 11</p>	 <p>NINJA ASSAULT Namco Sony C.E. 8.0 22</p>	 <p>PIERRE NODOYUNA Y PATÁN Infogrames Infogrames 9.3 6</p>	 <p>RATCHET & CLANK Insomniac Sony C.E. 9.2 22</p>	 <p>ROLANO GARROS 2002 Wendee Wendee 9.0 18</p>	 <p>SILPHEED Game Arts Virgin Play 9.0 3</p>
 <p>NBA HOOPZ Midway Virgin Play 8.5 3</p>	 <p>NO ONE LIVES FOREVER Fox Interactive Vivendi Universal 8.0 15</p>	 <p>PIRATES THE LEGEND OF THE... EA GAMES Electronic Arts 8.0 16</p>	 <p>RAYMAN REVOLUTION Ubi Soft Ubi Soft 8.5 1</p>	 <p>RUGBY EA Sports Electronic Arts 8.2 7</p>	 <p>SKY ODYSSEY Sony C.E. Sony C.E. 9.2 5</p>
 <p>NBA LIVE 2001 EA Sports Electronic Arts 9.2 1</p>	 <p>OFF-ROAD WIDE OPEN Infogrames Infogrames 8.0 12</p>	 <p>POLAROID PETE JVC-Irem Virgin Play 7.8 14</p>	 <p>RC REVENGE PRO Acclaim Acclaim 7.5 1</p>	 <p>RUMBLE RACING EA Games Electronic Arts 8.6 6</p>	 <p>SLAM TENNIS Infogrames Infogrames 8.3 19</p>
 <p>NBA LIVE 2002 EA Sports Electronic Arts 9.2 11</p>	 <p>ONI Recktor Proin 7.6 2</p>	 <p>POLICE 24/7 Konami Konami 8.5 19</p>	 <p>READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 Midway Virgin Play 9.0 1</p>	 <p>SALT LAKE 2002 Eidos Proin 8.3 14</p>	 <p>SLED STORM EA Sports Big Electronic Arts 9.0 15</p>

 SLY RACCOON Sony C.E. Sony C.E. 9.0 24	 SSK TRICKY EA Sports Big Electronic Arts 8.8 12	 SUPER BOMBAO RACING Lucas Arts Electronic Arts 7.2 6	 THE MUMMY RETURNS Universal Vivendi Universal 7.2 12	 TOP GUN COMBAT ZONES Titus Virgin Play 7.0 11	 WARRIORS OF MIGHT & MAGIC 300 Virgin Play 8.2 4
 SMASH COURT TENNIS PRO TOUR Namco Sony C.E. 9.2 17	 STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE Cademasters Codemasters 7.1 21	 SUPER BUST A MOVE Teito Acclaim 8.2 1	 THE SIMPSONS ROAD RAGE Fox Interactive Electronic Arts 9.0 12	 TOTAL IMMERSION RACING Empire Planeta 7.7 23	 WOL THUNDERTANKS 300 Virgin Play 2.3 6
 SMUGGLER'S RUN Rackstar Proin 8.9 -	 STAR WARS BOUNTY HUNTER Lucas Arts Electronic Arts 9.2 24	 SUPER TRUCKS Jester Interactive Ardistel 9.2 19	 THE THING Universal Vivendi Universal 9.1 21	 TRACK & FIELD Kanemi Kenemi 9.1 1	 WOL WARJETZ 300 Virgin Play 4.0 7
 SMUGGLER'S RUN 2 Rackstar Proin 8.6 12	 STAR WARS JEDI STARFIGHTER Lucas Arts Electronic Arts 9.1 15	 SURFING H3O Rackstar Proin 7.8 1	 THEME PARK WORLD Bullfrog Electronic Arts 7.7 1	 TUROK EVOLUTION Acclaim Acclaim 8.7 21	 WIPEOUT FUSION Sony C.E. Sony C.E. 9.2 13
 SOLDIER OF FORTUNE GOLD Cademasters Proin 7.6 18	 STAR WARS RACER REVENGE Lucas Arts Electronic Arts 8.6 15	 TAZ WANTED Infogrames Infogrames 8.0 21	 THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX Cara Proin 8.4 10	 TWISTED METAL BLACK Sony C.E. Sony C.E. 8.2 9	 WOODY WOODPECKER Crye Crye 7.8 13
 SOUL REAVER 2 Eidos Proin 8.0 12	 STAR WARS STARFIGHTER Lucas Arts Electronic Arts 9.2 3	 TD OVERDRIVE Atari Infogrames 8.3 19	 TIGER WOODS PGA TOUR 2001 EA Sports Electronic Arts 8.0 4	 TY EL TIGRE DE TASMANIA EA Games Electronic Arts 8.8 22	 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP Sony C.E. Sony C.E. 9.3 11
 SPACE ACE Digital Leisure Proin 7.2 6	 STATE OF EMERGENCY Rackstar Proin 8.5 15	 TEKKEN TAG TOURNAMENT Namco Sony C.E. 9.3 1	 TIGER WOODS PGA TOUR 2002 EA Sports Electronic Arts 8.3 15	 UNREAL TOURNAMENT Infogrames Infogrames 8.7 6	 W. R. C. II EXTREME Sony C.E. Sony C.E. 9.6 23
 SPACE CHANNEL FIVE Sage Sony C.E. 8.3 14	 STITCH EXPERIMENTO 626 Disney Interactive Sony C.E. 7.8 18	 TEKKEN 4 Namco Sony C.E. 9.5 21	 TIGER WOODS PGA TOUR 2003 EA Sports Electronic Arts 9.2 23	 VAMPIRE NIGHT Namco Sony C.E. 7.9 16	 WRECKLESS Activision Proin 8.4 24
 SPACE RACE Infogrames Infogrames 8.9 11	 STREET FIGHTER EX 3 Capcom Electronic Arts 8.5 3	 TERMINATOR OAWN OF FATE Atari Infogrames 8.5 22	 TIME SPLITTERS Free Radical Design Proin 7.0 -	 VICTORIOUS BOXERS Empire Planeta 9.0 10	 W.W.F. SMACKDOWN THQ Proin 8.3 14
 SPIDER-MAN Activision Proin 9.0 18	 STUNTMAN Atari Infogrames 9.2 20	 TETRIS WORLDS THQ Proin 6.8 20	 TIMESPLITTERS 2 Free Radical Design Proin 9.4 21	 VIRTUA COP ELITE EDITION Sega Acclaim 7.0 24	 XTREME GIII Acclaim Acclaim 8.4 8
 SPLASHOOWN Atari Infogrames 9.0 11	 SUB REBELLION Irem Virgin Play 8.2 24	 THE BOUNCER Squaresoft Sony C.E. 9.2 5	 TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Activision Proin 9.5 12	 VIRTUA FIGHTER 4 Sega Sony C.E. 9.5 16	 X-SQUAD EA Games Electronic Arts 7.8 2
 SPY HUNTER Midway Virgin Play 9.0 9	 SUMMONER THQ Proin 7.7 1	 THE FUNTSTONES VIVA ROCK VEGAS Taka Virgin Play 8.2 5	 TONY HAWK'S PRO SKATER 4 Activision Proin 9.3 23	 VIRTUA TENNIS 2 Sega Sports Acclaim 9.3 23	 ZONE OF THE ENDERS Kenami Kenami 9.0 4
 SSX SNOWBOARD SUPERCROSS EA Sports Big Electronic Arts 9.1 1	 SUMMONER 2 THQ Proin 8.4 23	 THE GETAWAY Toem Seha Sony C.E. 9.2 23	 TOP GEAR DARE DEVIL Kemco Proin 8.0 1	 V-RALLY 3 Infogrames Infogrames 9.3 18	<div> NOMBRE DEL JUEGO Contribuidor Distribuidor Puntuación Número... </div>

...en el próximo número



6 DEMOS JUGABLES



Así es...

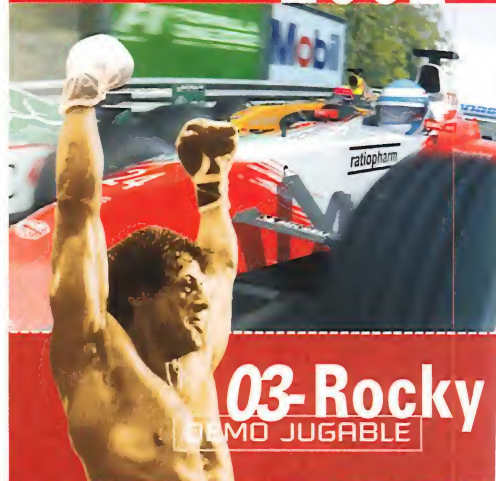
ENTER
MATRIX

Descubre cómo
será la versión
videojuego de
una de las sagas
cinematográficas
más impactantes



01-Ape Escape 2
DEMO JUGABLE

02-Formula One
DEMO JUGABLE 2002



03-Rocky
DEMO JUGABLE

04-Eggo
Mania
DEMO JUGABLE



06-Pro Evolution Soccer 2

DEMO JUGABLE

Los dos
mejores
simuladores
de fútbol
cara a cara

05-FIFA Football 2003

DEMO JUGABLE



Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallyes.



Gran Bretaña



Chile



España

PlayStation 2

wrc
EXTREME



Tendrás que probarlo.

21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallyes. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallyes.



es.playstation.com

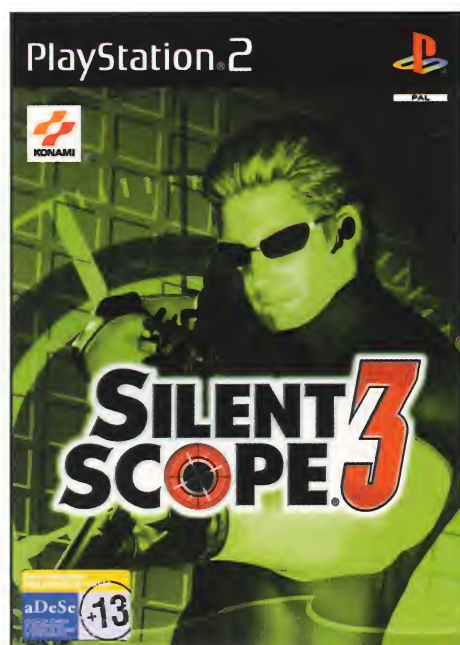
PlayStation 2

DETERMINACIÓN TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO

KONAMI

"SMALL WAVES"

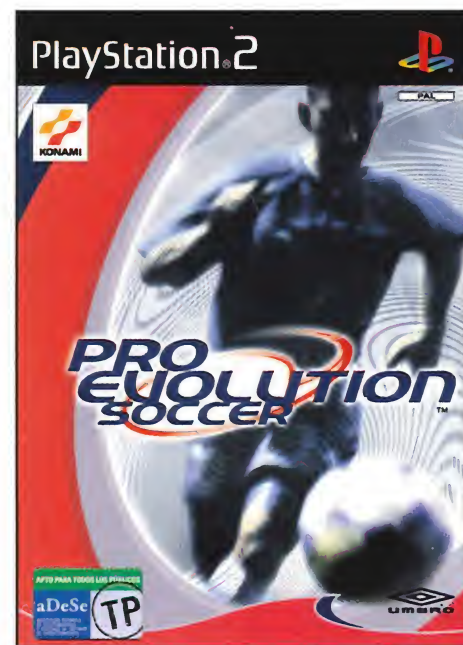
KONAMI® PlayStation®2



SILENT SCOPE 3



EVOLUTION SKATEBOARDING



PRO EVOLUTION SOCCER PLATINUM

TODA LA ACCIÓN Y EL DEPORTE MÁS ESPECTACULAR EN PLAYSTATION 2



KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights Reserved.
KONAMI. C/ Pintor Ribera 3. 28016 Madrid.

A STORM APPROACHES